

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.210
攻略透解
怪物猎人4
3DS
杀戮地带 佣兵
PSV
雷曼 传奇
PSV
赠品
GYAKUTEN SAIBAN5
《逆转裁判5》-屏幕擦
卷首特报
游戏将继续进化
东京游戏展2013全方位报道 掌机篇
业界新闻 / 展台报道 / 游戏试玩 / 东京见闻 /Showgirl 美图选粹

《掌机王》Sp211辑

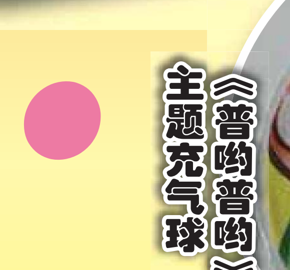
TGS抽奖预告



1名 《弹丸论破》擦屏布

1名 《徽章机器人》文件夹

3名 《星霜的亚马逊女战士》主题扇子





1名 《普哟普哟》主题充气球

1名 《仙乐传说 混合包》主题扇子



1名 《怪物猎人4》主题徽章



2名 《闪之轨迹》闪光背包



1名 《龙之王冠》擦屏布



2名 《梦幻之星 新星》主题文件夹

卷首特报 P4

东京游戏展2013全方位报道 掌机篇

游戏将继续进化

TGS火辣新闻　厂商展台全线报道　展会重点活动介绍　小编现场攻略试玩任务　半夏的东京见闻　Showgirl美图选粹



3DS

怪物猎人4

解禁热血狩猎！

系统详解　流程攻略　武器用法要点　怪物打法



PSV

杀戮地带 佣兵

只有金钱才是战争带来的最好礼物

流程攻略　全情报收集　奖杯拿法



PSV

雷曼 传奇

搞怪精灵的噩梦大冒险

完全收集攻略　白金要点讲解



封面画师：幸树
封面设计：咕噜



口袋光环 VOL.210

口袋光环地址:sp.ucg.cn
密码：SD15g36



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

CONTENTS 目录

卷首特报

攻略透解

掌机情报站

黄金眼

三次元空间

PlayStation Vita总部

前线狙击

新作拼盘

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

东京游戏展2013 游戏将继续进化

2013年9月19日～22日的4天内，2013年东京游戏展（Tokyo Game Show，简称TGS）照例在日本千叶县的幕张举办。今年的TGS愈加开始重视“传统游戏”以外的部分，为我们熟悉的各知名企业展出并提供它们的家用机或掌机大作自然是重中之重，除此之外，场地内还了种类丰富的展台，如智能手机区、游戏学校区、乙女区、设备周边区等等，这些也将是本次报道的介绍对象。

今年TGS的主题是“游戏将继续进化”，这不仅表达了PS4和Xbox One这样的新家用机将进一步推动游戏在技术面上的前进，也是对展会自身向世人展现出全新面貌的自我鞭策。日本市场的保守众所周知，无论是TGS还是日本游戏市场，一向是日本厂商的独坛场。自E3复活后，TGS的光环渐渐不如以往耀眼，本届TGS在生意交流的层面上也确立了“努力成为世界最高级商业交流会”的目标，加强了与亚洲其他国家地区的政府机关以及游戏相关产业团体的联系；而面对到场游客，主办方则致力于“让大家玩得尽兴”，让会场环境更方便游客，同时提高安全性。

往年的TGS都是使用了1～8号展厅，这次则新增了9号展厅和活动展厅，缓解了拥挤的出展情况。为了展示游戏的多样性，新设6个主题展区。从下一页开始，将对这些展区予以总括介绍。



文 半夏、胧月、白菜 美编 Juxi







1～8号展厅

■一般展区

以传统游戏软件为中心的数码娱乐相关产品和服务的展区。最为我们关注的SCE、Capcom、NBGI、Square Enix等知名厂商皆在此展出，是每一年TGS上最耀眼的看点。

■商品区

贩卖游戏相关的周边产品，既有利于厂商在TGS上直接盈利，也是玩家们血拼淘宝的地方。

■游戏学校展区

通过系统的教育圆大家的游戏制作梦，既有专门的全勤游戏学校，也有通过函授教育的大学机关。

■电脑游戏亚洲展区 ★新设

以PC游戏为中心的电子竞技“Cyber Games Asia”会场周边设置的展区，用以展示PC游戏、PC机和PC零件。

■智能手机展区/社交游戏展区

以iOS、Android、Window Phone为主的智能手机和社交类游戏的展区。

■游戏周边设备展区

展示手柄、键盘、鼠标、耳麦等可与家用机、掌机和PC联动的游戏周边设备。

■云游戏展区 ★新设

不限定终端，经由网络提供的云游戏展区。

■乙女游戏展区 ★新设

以女性玩家为对象的模拟恋爱游戏展区。

9号展厅

■家庭区

提供面向家庭的游戏软件和街机游戏，并介绍与游戏相关的周边产品。现场还安排了在孩童心目中有很高人气的角色来进行主题活动。只有年幼的孩童才能进入该展区，且需要有成人陪同。

■Cosplay区 ★新设

展示Cosplay关联产品的区域，并面向Coser和Cosplay粉丝贩卖相关商品。

■自主品牌游戏区 ★新设

非传统大厂的一些个体制作人或小公司制作的游戏展区，展示全世界游戏的多样性。该展区是在国际游戏开发者协会（IGDA）日本分部的协力下得以实施的。

■游戏相关电影上映会 ★新设

播放以游戏为原作的电影。

活动展厅

■音乐舞台活动 ★新设

以人气游戏和关联动画为主题的音乐会，分别在9月21日和22日两天傍晚以后举办。

事件 EVENT

SCEJA召开2013媒体发布会，大量新情报扑面而至



9月9日，SCEJA发布了围绕日本国内PS业务今后展开情况的媒体发布会“SCEJA Press Conference 2013”。与之前几次发布会中水份太多导致索饭们大喊坑爹不同的是，这次发布会中“干货”不少。除去外界最关心的PS4在日本的发售情况之外，PSV方面的相关情报也是出人意料地丰富，着实是让玩家们感受到了“春天般的温暖”。同时，这也是今年4月14日原SCEJ和SCE Asia合并之后，首次以SCEJA这个新身分举行的发布会。SCEJA总裁河野弘基本全程主持了会议，带给了玩家们大量振奋人心的消息。

新型PSV-2000公布，10月10日发售



■黑色

■黑色



■卡其/黑



■卡其/黑



■粉红/黑



■粉红/黑

新版PSV的消息由来已久，如今传闻终于变为了现实。与当时PSP从1000型升级到2000型一样，新版PSV也以2000型命名，并且同样做了轻薄化的处理。据悉，PSV-2000将和PSV-1000一样采用5英寸大显示屏，但是会比旧版薄20%、轻15%，在电池续航能力方面也进行了加强（游戏时间从旧版的3～5小时延长为4～6小时、视频播放时间从旧版的5小时延长为7小时）。而为了方便使用，原本PSV-1000中为人所诟病的专用转接头，也将变成通用的Micro USB Type B通用转接口，这就意味着玩家可以用智能手机的传输线来代替其功能，玩家们在充电和连接电脑时将会更加便捷。而新版PSV中也会内置1GB的记忆卡空间，即使玩家没有购买PSV专用记忆卡，也可以进行游戏或者体验PSV的其他功能（根据场合，会有一些游戏必须要使用外置记忆卡）。

在造型方面，PSV-2000相比PSV-1000的变化并不大，但依然在细节方面进行了一定的优化。比如旧版中非常难按的START和SELECT键，在新版中就变为了圆形按键，所占空间也变得更大，按起来相信要比原来舒适很多。而PSV-2000

的整体造型也显得更加圆滑，在操作手感方面将会有一定的提升。而在颜色方面，PSV-2000则一次性公布了6种颜色，除了黑、白这样的经典色之外，还包括了酸橙绿/白、浅蓝/白、粉红/黑、卡其/黑这4种混搭配色方案，带给玩家相当丰富的选择。

■浅蓝/白

■浅蓝/白

PSV-2000型主机将于今年10月10日起率先在日本推出，售价为18980日元（含税19929日元），折合人民币不到1250元。不过需要指出的是，和1000型采用Oled屏不同，新版采用的是一般的液晶屏，因此光从显示效果方面来说会有一定程度的退步，但SCEJA也表示，如今的液晶技术已经突飞猛进，因此在显示效果方面还是相当有所保证的。此外，PSV-2000也仅会推出Wi-Fi版主机，而不再推出3G版，理由是需要3G的玩家没有想象中的多。而PSV-2000上市之后，原本的1000型主机仍将继续生产销售，因此如果对屏幕和3G有需要的玩家，依然可以选择旧款的PSV主机。





■酸橙绿/白



■白色



■酸橙绿/白



■白色

而伴随着新版PSV的发布，PSV专用记忆卡也将降价销售，从9月10日起，4GB记忆卡将降价为1554日元、8GB降为2079日元、16GB降为3969日元、32GB降为6804日元，降价幅度最大的32GB版降价幅度高达2700日元。而更大容量的64GB记忆卡，则将于今年10月10日同PSV-2000一起发售，售价为10479日元。

大量新作、同捆版主机再掀高潮

“《怪物猎人 携带版》系列”正统续作的缺席，让PSV上涌现出一系列需要玩家联机讨伐强敌的同质产品，而SCEJA也给这些类型的游戏，命名为“共斗游戏”。在这次发布会中，又有两款值得玩家关注的“共斗游戏”全新公布。分别是今年3月发售的独占游戏《灵魂献祭》的加强版《灵魂献祭Delta》，游戏将于明年3月发售。而另一款知名共斗游戏《梦幻之星在线2》，其PSV下载版已经突破50万次，配合实体版的15万套销量，已经有超过65万玩家加入到了该游戏的大军中来。为了回馈深爱这个系列的粉丝，SEGA方面将在PSV平台推出原创的《梦幻之星》新作《梦幻之星 新星》，相比《PSO2》这样的强联网游戏，《新星》将更像之前的《梦幻之星 宇宙》，即使在离线单机的情况下也能进行游戏。而本作的开发将交给“《星之海洋》系列”等知名作品的开发商tri-Ace，预计明年正式发售。



▲绝对绝望少女 弹丸轮破 外传



▲《高达 破坏者》限定主机造型





▲《噬神者2》限定主机造型及同捆版内容

除了共斗游戏之外，发布会上还以影像的形式公布了数款其他新作，比如Koei Tecmo Games带来的《战国无双4》、以及久未推出新作的“《影牢》系列”新作《影牢 暗黑公主》（影牢 ダ–クサイド・プリンセス）；Spike Chunsoft公布“《弹丸轮破》系列”的外传作品《绝对绝望少女 弹丸轮破 外传》（绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode），从影像演示来看游戏更像TPS，而不再是原本的推理AVG；角川Games开发的萌化网页游戏《舰队收藏》（舰队これくしょん）也将登陆PSV平台。

主机同捆版方面，之前公布的《噬神者2》芬里尔同捆版、《高达破坏者》新手版造型首次公开，同捆版中的PSV主机确认为新型PSP–2000。而依然没有公布具体发售日的《最终幻想Ｘ/Ｘ–2 HD版》也将推出同捆限定主机。除了这几款传统意义上的大作将推出同捆版之外，PSV–2000也将于今年12月19日以22050日元的低价推出面向女性玩家的特别同捆版，其中除了白色PSV–2000主机之外，还包括《薄樱鬼 镜花录》和《失忆症 V版》（AMNESIA V Edtion）两款人气女性向恋爱游戏。除此之外，仍将继续生产的旧版PSV 3G/Wi–Fi版，则将于今年10月31日推出新的超值版本“玩游戏超值包”，其中包含32GB记忆卡一张、《大众高尔夫6》游戏一张以及PSV保护膜一张。



▲《最终幻想Ｘ/Ｘ–2》限定主机造型



▲女性向特别同捆版

意外的惊喜——PSV TV



在介绍完了家用机PS4和PS3的情况之后，SCE社长兼集团CEO安德鲁·豪斯上台，继续带给玩家们重大惊喜，那就是意外发布的PSV TV。PSV TV既没有显示屏、也没有按键，而是随机器附赠了HDMI线、以及用来接驳手柄等装置的USB线。因此，PSV TV的功能其实就是让玩家在电视上用PS3手柄来玩PSV游戏利用PSV的其他各项功能，连接电视后最高解析度为1080i。

PSV TV机器上设置有PSV卡槽，因此玩家不仅可以玩下载版游戏，同时也可以把手头的实体版PSV游戏插进去进行游戏。尽管有些支持背面触摸的游戏无法在PSV TV上玩，但其PSV游戏资源依然非常丰富，新作方面包括《噬神者2》、《弹丸轮破1·2 再装填》、《灵魂献祭Delta》等均将支持，再加上下载版的PS、PSP游戏，能够在PSV上运行并用PS3手柄来玩的游戏数目超过了1300款。此外，PSV TV今后也将对应PS4的遥控游戏。PSV不仅是一个游戏终端，也将支持丰富的视频服务，在日本国内除了将支持Tsutaya TV、Niconico、Hulu之外，还将对应DMM.com、U–NEXT等视频服务，玩家也可以和普通的PSV一样，通过网络在PS Store中获取视频资源。

值得一提的是，PSV TV的外形非常小巧，长105mm、宽65mm、厚13.6mm，重量仅为

110克，是目前PS家族的主机中外形最小的一个。这位精致的新成员将于今年11月14日率先在日本推出，其中普通版售价为9954日元，折合人民币不到625元。而SCEJA也将在同时推出超值版，其中除了普通版内容之外，还包括PS3手柄（PSV TV白色特别版）一个、容量为8GB的PSV专用记忆卡一张、USB线一根（普通版不会随机送USB线），售价为14994日元。



▲PSV TV造型

事件 EVENT

任天堂前社长山内溥去世，享年85岁



来自日本方面的不幸消息，任天堂前社长山内溥因肺炎不治，于9月19日在日本京都的医院内离世，享年85岁。其遗体告别仪式于22日下午1点举行，丧主是其长子山内克仁。

山内溥原名山内博，于1927年出生于日本京都。1949年继承家业，成为扑克牌公司丸福（即任天堂的前身）的社长，并将其成功打造成日本最大的扑克牌企业。之后，山内溥大胆地对公司定位进行了转型，开始研发电子游戏，并于1983年推出风靡世界的红白机FC，通过《超级马里奥兄弟》等经典游戏品牌，成功将任天堂孕育成世界一流企业。

在其任职任天堂的52年间，任天堂发售了大量深受玩家喜爱的游戏主机和软件，而山内溥犀利的言论、大胆的用人策略、以及对游戏品质本身的执着追求，也令其成为一名充满人格魅力的企业家。2002年，年迈的山内溥从任天堂社长之位退下，就任公司顾问，2005年又从顾问一职退任，将山内家族逐渐抽离任天堂，为任天堂后来的变革和发展提供了基础。

山内溥在游戏界的地位是毋庸置疑的，其突然离世对于玩家和业界来说是一个重大损失，让我们为这位给我们带来无数快乐的老人默哀，也祝福他在天堂中能够安息。

软件 SOFTWARE

《怪物猎人4》震撼发售，销售再创纪录



3DS今年最受期待的超大作之一《怪物猎人4》终于在9月14日正式发售。作为原本发家于PSP平台的狩猎大作，平台的更迭会对销量带来多大影响是玩家和业界之前一直所关注的，不过从发售前的预约情况来看，似乎已经消除了玩家们的疑虑。发售当日，每当有大作发售时一贯的排长队现象再度出现，引起了不小的盛况。

很多大型电器店为了配合





《MH4》的发售，特别比平时提前营业。比如Yodobashi Camera东京新宿西口本店，在6点半的时候已经排了100多人，开店前已经聚集了将近200人，而事实上该店当日并没有提供现场贩售的部分，因此在排队的全部都是之前预约之后来取货的。位于池袋的Bic Camera旗舰店情况也是差不多，因为店铺提供的现场贩售版本很少，因此来排队的基本上也都是先前已经预约过的玩家。有的学生玩家甚至凌晨3点就已经前来排队，实在是按耐不住对游戏的期待之情，想争分夺秒地尽快玩到游戏。而位于池袋的另一家大型电器店YAMADA电机LABI1池袋移动梦馆，则打出了有机会现场购买到同捆版的噱头，引来不少玩家排队。只要在9点前排队的玩家，都可以领到一张整理券，凭借整理券，玩家有机会抽选到现场购买《MH4》3DS LL主机同捆版的机会，而该店也提供了普通版游戏的现场销售版本，因此对于先前没有预约的玩家来说，是一个不错的购买地点。

最热闹的当属涩谷Tsutaya，由于这里要举行发售倒计时特别活动，因此早早地就已经聚集了大量玩家。凌晨5点半的时候，排队的玩家已经超过了300人，而在倒计时活动开始前的6点40分，排队的玩家已经达到了550人，倒计时活动结束时的7点整，排队的玩家超过了800人，形成了非常壮观的排队长龙。而在倒计时活动中，《MH4》制作人辻本良三先生也登台发表了讲话，介绍了游戏发售后的活动情况、以及跨界合作活动的相关消息。而作为嘉宾，出演了游戏电视广告的井上聪、藤田宪右、水泽艾丽也纷纷到场祝贺。而制作人也将游戏亲手交到排在队伍前三位的玩家手中，并祝他们在游戏中玩得开心。

经EnterBrain统计，《MH4》的首周销量达到了187万5115套，创造了3DS游戏的最高首周销售记录。这个数字虽然比当初PSP平台的《怪物猎人 携带版 3rd》的首周214万6467套要略低，但由于《MH4》是周六发售，因此首周其实只有累计了两天的销量，而《MHP3》则是周三发售，统计了5天的销量，这样来看的话，其实《MH4》的销量还是非常了不起的。而在这款怪物级大作的带动下，当周3DS在日本的销量达到了29万8354台，极大幅度地刺激了主机的销量。

事件 EVENT

SEGA Sammy集团接手Index业务经营权，Atlus终有归属

之前闹得沸沸扬扬的Index因经营不善而要授让业务经营权的事件，终于在近日有了着落。9月18日，SEGA Sammy集团发表申明，表示已经与Index达成合约，将会接手Index的业务经营权。SEGA Sammy的子公司SEGA 100%出资的SEGA Dreams，将会以顺利帮助Index恢复经营业务为目的，接手Index的业务让渡。





根据SEGA Sammy方面发布的申明显示，Index在手机游戏的策划、开发方面有着丰富的业绩，而其旗下的Atlus也孕育出了《真・女神转生》、《Persona》、《世界树迷宫》等脍炙人口的RPG系列，持有多个优质IP。SEGA方面曾于2012年与Index达成协议，帮助其在日本国内发行家用游戏，而Sammy方面在老虎机的液晶展示、基板开发方面也曾委托Index，因此两方之前就有过较为良好且紧密的合作。此次SEGA取得Index的业务经营权，一方面既可取得其良好的家用游戏IP、用SEGA的PC在线游戏、智能手机游戏开发力量，创造出更大的收益，另一方面，也将通过老虎机、街机娱乐设备等，进一步拓展出这些IP的价值。

Index方面具体授让的业务包括数字游戏业务（家用游戏、社交游戏的策划、开发）、内容&方案业务（内容配信、系统开发、老虎机相关开发受托、互联网广告）、娱乐设备业务（街机用娱乐设备的开发与销售），以及它们的关联业务。而上述转让业务中涉及的有形固定资产、无形固定资产以及知识产权，也将进行授让。这就意味着，玩家们所熟悉和喜爱的Atlus，今后将归属于SEGA的旗下。

而经日本竞技新闻报道，SEGA Sammy将于今年11月出资约140亿日元收购Index，彻底强化自身在游戏业务方面的实力。Index由于多方面的经营失败陷入了重大的财务危机，今年6月份曾向东京地方裁判所申请民事重建，当时的负债总额已经高达245亿日元。7月份开始募集赞助商授让其主要业务，当时参与竞选的游戏厂商不再少数，最终一直有着良好合作的SEGA终于一举拿下其经营权。

事件 EVENT

东京游戏展2013召开，海量新作齐亮相

9月19日至9月21日，一年一度的东京游戏展（TGS）在日本千叶县海滨幕张MESSE举行。和往年一样，前两日为媒体日，而后两日才对普通玩家开放。今年的TGS又处于一个新旧时代交替的关键时刻，因此次世代主机是本次展会中的一大亮点，而掌机方面，SCEJA此前同时公开了PSV-2000和PSV TV这两位PSV家族的新成员，因此在掌机游戏方面，也是颇受玩家关注。



在任天堂按照惯例继续缺席之后，SCEJA依然担当起本次展会的绝对主角。由于家用机和掌机方面都有新硬件推出，所以SCEJA的展区可以说是本次展会中最热闹的区域之一，刚公布不久的PSV-2000和PSV TV在展区中都提供了现场体验。游戏方面，除了来自SCEJA自家的大作，如《灵魂献祭Delta》、《跨过我的尸体2》之外，跟往年一样，第三方厂商的热门作品也在SCEJA

展台提供了试玩展出。而《噬神者2》、《灵魂献祭 Delta》、《弹丸轮破1・2 再装填》这三款支持PSV TV的作品，也提供了在PSV TV平台的试玩。

被玩家们戏称为“手游大厂”的Square Enix本次确实展示了不少手游新作，不过包括《最终幻想 零式》的相关作品《最终幻想 Agito》在内，大多数手机游戏都只是提供了视频展示而没有提供现场试玩。掌机作品的重点落在《最终幻想X/X-2 HD版》和全新公布的《交响旋律 最终幻想 谢幕》（シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール）上，从现场的试玩效果来看，《最终幻想X/X-2 HD版》的实际效果非常出色，遗憾的是游戏依然没有提供确切的发售日期。而《交响旋律最终幻想 谢幕》则是之前在3DS平台推出的《交响旋律 最终幻想》的续作，收录曲目超过200首之多，将于明年春季在3DS平台推出。



另一家比较注重掌机游戏展出的大型游戏厂商是NBGI，即将发售的《海贼王 无尽世界 红》、《高达破坏者》PSV版、《噬神者2》、《JUMP全明星 胜利之战》、《真・高达无双》等作品，均提供了现场试玩。SEGA方面虽然重点摆在了将于明年2月22日发售的《如龙 维新》上，但是对于掌机也是丝毫不含糊，两款《初音未来》、《索尼克 失落世界》、以及全新公布的梦幻消除作品《噗哟噗哟对俄罗斯方块》（ぷよぷよテトリス）和《冒险岛 命运少女》（メイプルストーリー 运命の少女）均提供了试玩。《噗哟噗哟对俄罗斯方块》是展会前夕才公开的神秘作品，其卖点就是将《噗哟噗哟》和《俄罗斯方块》这两款玩家们非常熟悉的消除作品融为一体，玩家可以和朋友一人选择一种消除方式来进行对决，颇具吸引力。而《冒险岛 命运少女》并非家用游戏玩家们所熟悉的Hudson的老牌动作游戏，而是由韩国Nexon推出动作网游首次改编的3DS动作RPG，其PC网游版本曾经在韩国和中国都非常具有人气。而另一家知名日本游戏厂商Capcom，则由于人气大作《怪物猎人4》在刚刚发售，因此在现场展区并未有话题性掌机游戏提供试玩，但Capcom依然带给了玩家们一个不大不小的惊喜，那就是《怪物猎人 边境 G》将于明年登陆PSV平台，虽然并非新作，但是对于PSV玩家来说，也算是欣慰，相信这也是Capcom看到SEGA的《梦幻之星在线2》在PSV平台获得不错的成绩之后做出的决定。





在展会期间，主办方CESA也按照往年惯例表彰了最近一年的日本游戏大赏。其中经济产业大臣奖由大热门智能手机游戏《智龙迷城》的开发团队获得，游戏设计大奖则是颁发给了PS3的下载游戏《无尽天鹅》，而年度日本游戏大奖的桂冠则由《立体动物之森》摘得。去

年日本游戏大赏的具体获奖名单如下：

经济产业大臣奖
《智龙迷城》开发团队

环球奖
使命召唤 黑色行动 II （Square Enix）

游戏设计大奖
无尽天鹅（SCE）

最畅销奖
立体动物之森（Nintendo）

日本游戏大奖
立体动物之森（Nintendo）

特别奖
智龙迷城（Gungho）

优秀奖



优秀奖
超级弹丸轮破2 再见绝望学园（Spike Chunsoft）
灵魂献祭（SCEJA）
立体动物之森（Nintendo）
勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族 在线（Square Enix）
新・超级马里奥兄弟U（Nintendo）
生化危机6（Capcom）
梦幻之星在线2（SEGA）
幻想生活（Level-5）
勇气原点 飞翔妖精（Square Enix）
口袋妖怪 黑2・白2（Pokemon）
路易的鬼屋2（Nintendo）



而根据本届展会期间玩家的投票结果，主办方也选出了日本游戏大赏2013的未来部门奖，用来表彰那些尚未发售但深受玩家关注和喜爱的游戏作品。今年的未来部门奖一共获选了11款作品，它们分别是：

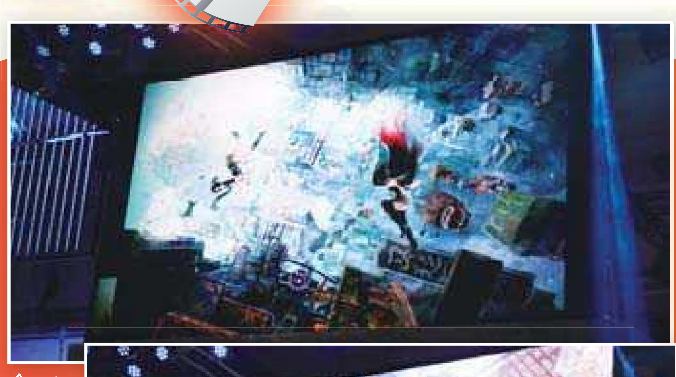
未来部门奖
英雄传说 闪之轨迹（PSV/PS3 日本Falcom）
王国之心 Ⅲ（PS4/Xbox One Square Enix）
噬神者2（PSV/PSP NBGI）
战国BASARA4（PS3 Capcom）
泰坦坠落（Xbox One EA Games）
深坑（PS4 Capcom）
智龙迷城Z（3DS Gungho）
战地4（PS4/PS3/Xbox One/Xbox 360/PC EA Games）
最终幻想XV（PS4/Xbox One Square Enix）
潜龙谍影V 幻痛（PS4/PS3/Xbox One/Xbox 360 Konami）
如龙 维新（PS4/PS3 SEGA）

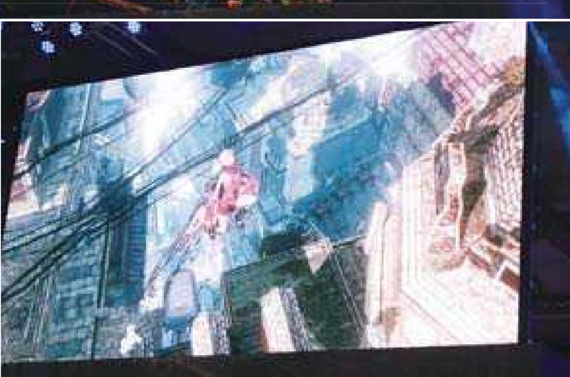
本届TGS结束之后，根据主办方统计，今年的入场者高达27万197人，刷新了入场人数记录，相比去年高出4万6444人之多。尤其是两天一般玩家开放日，单日入场人数均超过了10万人，相比之前的最高单日入场记录9万4989人有了进一步提升。除了次世代主机、智能手机游戏的吸引力之外，个人开发游戏、女性向游戏、以及云游戏等诸多游戏类型的加强展出，也吸引了更多游戏人群。明年的TGS，将于9月18日至9月21日在幕张MESSE举行。

一般展台集中报道

Sony Computer Entertainment Japan Asia

TGS上的游戏天国





▲▶光影效果非常出色，是否会不出所料地再登陆PSV呢？



◀本作的世界观设定图，正面的空中都市后是庭院和飞空船，场景渲染非常值得期待。

今年是SCE的日本与亚洲事务部合并后第一次参展，其展台以“PlayStation”命名。TGS前夕的发布会上，索尼的表现出彩得有些出人意料，一洗以往多场失败的“游戏天国”给玩家造成的不信任感。会场之中，SCE展台也一如既往地云集了大量第一方和第三方游戏，部分第三方甚至全权委托SCE宣传。

正值PS4发售在即，《潜龙谍影Ⅴ》作为拥有世界影响力的本土作品，在展会上受到玩家的广泛关注。晚年的PS3上也有诸如《GT赛车6》、《战国BASARA4》、《闪电回归 最终幻想ⅩⅢ》等大作发售。对于PSV而言，即将在下半年发售的《真·三国无双7&猛将传》、《撕纸大冒险》以及明年的《初音未来 女歌手计划f 2nd》、《灵魂献祭Delta》都是备受关注的作品。另外作为“家中的固定PSV”登场的PSV TV设备也展出了目前为数尚不多的可玩游戏。

索尼的展台占地面积大，共分成4个片区，左侧是PS3试玩区，最显眼的中央展示PS4并设有一游入魂的舞台活动，舞台后是游客休息区。右边两个是掌机专区，又细分为PSV专区和PSV TV专区。曾获多项大奖的原创作品《重力异想世界》在展会上播放了一段关联影像，虽然官方没有明说，但基本可以确定是新作无误。

舞台活动—游入魂之《灵魂献祭Delta》



▲前作那一身连体装令许多玩家备感遗憾，这次不仅可以自由设定，角色的露出度也有所提高。

《灵魂献祭Delta》是预定明年3月发售的系列第二作，按制作人稻船敬二在舞台上特别强调，本作的定位介于资料篇和续作之间，大概相当于1.7～1.8幅度的新作。大幅改良系统且导入新要素，而不是简简单单地增加几个魔法或魔物。

在稻船大力阐述本作的诚意后，四名开发组人员进行了实机演示，介绍了创建角色。相比于前作只有秘密结社阿瓦隆和信仰组织圣域，本作新增第三组织“格林”，这样本作也建立了近似秩序、混沌和中立的三阵营。创建角色时需选择隶属于其中的一个势力，决定今后的擅长魔法、献祭魔法和战果报酬。应玩家要求，角色的服装进一步细化，上半身和下半身服装能分开打理，头部也能设置帽子、眼镜一类的小装饰，看来纸娃娃系统的确是非常重要，帮助玩家加深代入感。



►装饰的种类非常丰富，有披风、锻冶屋的绷带、带尖刺的面具、尖帽子、防风眼镜、恶魔之角等，当然喜欢素面朝天的玩家也可以选择不装。

相比大量引用西方神话的前作，《Delta》追加了许多来自《格林童话》的怪物。第一天舞台活动上的怪物是小红帽，第二天则是白雪公主，制作人一再强调“别看他们外形很可爱……”哪可爱了啊？喂！

在对付小红帽时，制作人介绍了《Delta》比较强调环境对游戏的影响，比如怪物会打破墙壁前往屋外，以及天气、时间的变化所造成的影响。接着普大喜奔的一幕发生了——在BOSS换区时，一名演示的工作人员已经壮烈身亡，而不久后屋外也倒下一位，就在大家琢磨“这帮制作人会不会全灭”时，小红帽一个不小心被剩下的两名队员打死，不仅令小编想起当年玩《吞食天地Ⅱ》时全员被司马懿混乱互相殴打，即将团灭时我大子龙一个普通攻击捅死了司马的壮举……





▲小红帽和白雪公主的BOSS战场面。

舞台活动 一游入魂之《初音未来 女歌手计划 f 2nd》





▲这是《罗密欧与灰姑娘》的游戏画面，谱面、背景、服装全部升级，追加演出也是新作的看点。

《女歌手计划》俨然已是日本最具号召力的几个PSV游戏之一，本次舞台邀请了游戏导演大坪铁弥和宣传部长舞滨太郎出场，由舞滨太郎现场表演试玩初音和巡音的歌曲《アカツキアライヴァル》。大概是知道观众喜欢看整蛊类节目，刚开始游戏就出现了众多SAFE、WORST判定，被大坪铁弥以“这不是适合一游入魂的技术”为名换下，改由号称“人型EX难度PERFECT专用兵器DIVA零号机”的楠香奈子小姐演示，她也是本作的重要制作人之一，负责设计音乐节奏部分。

为了提高挑战性，楠小姐特别使用了令难度上升的挑战道具，一种道具会令判定目标的出现时机延迟，同时却让飞来的按键标记加速，这更要求玩家的迅速反应力，那么挑战者能否顺利完成目标呢?

挑战曲目是著名的《罗密欧与灰姑娘》，这是曾在PSP版的《女歌手计划2》中登场的人气曲目，它将被高清重制，收录到新作中。楠小姐的演奏初始非常顺利，但也许是被大坪导演的解说所干扰，最终可惜地没能达成PERFECT评价。



■这骑马像即使在远处也能立马发现。

Capcom 重磅作品全方位出击

今年的Capcom展台十分好认，“奥州笔头”伊达政宗高大的骑马像就镇守在《战国BASARA4》的试玩区前，这里也是公认的拍照留念的胜地。配合游戏的战国背景，试玩区布置得有如日本古代的城池，Showgirl们也换上和风的浴衣装束。占了半壁江山的《战国BASARA4》试玩区旁边，便是由《机灵粉碎者》中的“火焰·芬里尔”坐镇的3DS游戏区。动漫游外加周边玩具全面出击的这款作品，连着4天都举行了舞台活动进行宣传，可见Capcom寄托于此作上的信心。

由于重磅作品《怪物猎人4》已经发售，此次出展改为以iOS平台的《怪物猎人Smart》为重心，巨大的火龙头像悬挂在iOS游戏试玩区旁。不可否认，Capcom在此次TGS上对iOS平台游戏的宣传是不遗余力，几乎每款游戏都有单独的舞台活动，出展的游戏阵容也十分强大：强调单手操作的《怪物猎人Smart》；回归Capcom及RPG原点所开发的《魔剑幻想谭》；“动作天尊”参入音乐游戏界的第一步《交错节拍》；在各种活动中见缝插针地宣传的《龙之信条 任务》和《艾鲁猫集市》等。当中数款原创游戏的表现十分抢眼，便携设备作为一个新兴游戏平台，游戏厂商对这个领域也日渐重视。另外Capcom十分照顾自家网站的会员，凡是在现场出示MyCapcom会员证明的玩家可以在专属通道排队试玩，能比其他玩家更快玩到iOS平台游戏。

■极具迫力的火龙头像。

最后不得不提的是，此次Capcom的试玩赠品一如既往地给力，几乎每款游戏都会派发实用赠品。iOS游戏试玩区不仅有先到先得的限量赠品、试玩赠品、试玩后还有抽奖机会抽取额外的赠品，至于抽不抽得中，这个就看手气了。“e-Capcom出张所”依旧带来了不少特别的限定周边，其中和猿人品牌合作的周边虽然价格昂贵但依然吸引了不少追逐时尚的粉丝购买，大多数精美的周边都会在第一时间卖光……

舞台活动《怪物猎人4》狩王决定战


■主持活动的依然是这两位老面孔。

今年TGS上的《怪物猎人4》舞台活动，果然还是由辻本良三和藤冈要二人主持，后者的右臂还戴着新武器“操虫棍”里的“操虫”的布偶，宣传卖萌两不误。

活动一开始，两人先是就《怪物猎人4》和众多日本品牌产品间的联动进行了介绍，像是与格力高合作推出的《百利滋Hunting Set》、和新日本摔跤共同推出的T恤等等。另外，2012年与环球影城一起打造的“Monster Hunter the Real”，也将于2014年春季复活。除了一如既往的大型怪物展示外，还将加入小型展览品，并和各大品牌联动推出周边。

其后，两人公布了“怪物猎人狩猎祭13”的相关情报，并着重介绍了重中之重的“狩王决定战”部分的情况。此次比赛，采取两人一队的计时赛形式，将分为狩王组、亲子猎人组和女子猎人组三组进行。报名参加的选手必须先通过地方预选赛，讨伐对象是大怪鸟“羊库库老师”；通过后则进入地方决赛，不同组别的参赛选手将对阵不同的怪物：狩王组的对手是黑蚀龙；亲子猎人组需要解决鬼蛙；女子猎人组则对上雌火龙亚种。目前官网已经开放报名，有条件参加的读者不妨去了解一下。

介绍了《怪物猎人》的两款iOS作品后，话题又回到了《怪物猎人4》。井上聪作为特别来宾登场，和被选出的3名现场观众组队先后完成讨伐任务，参加者可以获得纪念品，而完成任务的话更可以获得额外的奖品。首先是鬼蛙讨伐，其中有一名系列时间1万小时的女猎人的参加，其优秀的表现使得众人成功击败鬼蛙；其后是难度稍高的黑蚀龙讨伐，虽然井上聪一开始还很气淡神闲地去采集，但是却第一个猫车，最后以三猫结束了任务。



▲日本游戏中心“Round 1”会配信特殊的艾鲁猫。


▲小型展览品之一：熟肉。



▲“狩王决定战”的流程。



▲与现场观众一起完成讨伐的挑战任务环节。

《怪物猎人Smart》舞台活动


■即使是经典怪物雄火龙，也可以一只手搞定！


■因误操作而耽误了时间的柳原，在此时已经埋下败因。

之前本刊也介绍过的iOS平台的怪物猎人作品《怪物猎人Smart》，也是此次TGS中Capcom的重点宣传对象。在媒体开放日和公众开放日当中，Capcom分别请来了“The Touch”和“美国小龙虾”两组搞笑艺人来演示本作。

媒体开放日的活动，由Capcom的伊津野英昭主持。首先，伊津野通过影像介绍了本作的最大特点：单手狩猎。为此，画面也由横向改为纵向，攻击及回避等动作都由系统自动完成。玩家只要用一只手，就可以简单完成从移动到战斗的一系列动作。随后登场的双胞胎搞笑艺人“The Touch”，也以“怪猎艺人”而出名。初次接触本作的两人轻松地单手完成了讨伐雄火龙的任务，体验到了与正统作品不同的爽快感。最后两人更是演示了“剥取素材”的段子，引发了全场的爆笑。

主持公众开放日活动的，则是怪物猎人粉丝俱乐部“怪猎部”的总编。作为特别来宾的“美国小龙虾”，则是号称“APP艺人”的双人搞笑组合。当被问到“和《怪物猎人》有什么因缘？”时，两人都互相爆出对方因沉迷《怪物猎人》而在情感方面出现问题，炒热了现场的气氛。在演示环节中，组合成员柳原哲也需要和总编进行一场竞赛，首先讨伐一头雄火龙的人胜出，而且，柳原胜利的话，所有观众都可以得到一张原本要试玩才能获得的序列码卡片。不知是有意还是无心，背负着所有人的“希望”的柳原在试玩时意外频发，台下频频传来难以分辨是苦笑还是爆笑的声音。最终柳原毫无意外地落败，不过在他的苦苦哀求之下，总编还是给现场观众赠送了礼物。

《机灵粉碎者》舞台活动

此次TGS上Capcom带来的新作不多，而掌机上最重磅的作品要数《机灵粉碎者》。本作的舞台活动请来了游戏中的攻略队长帕纳、担任本作宣传队长的演员吉泽亮，以及两名角色声优山下大辉和种田梨沙同台亮相，向现场观众展示这一款作品的魅力。

首先攻略队长与宣传队长展示了为TGS而制作的宣传影像，播放到中途，响起了中井和哉那极其好认的声音——没错，《战国BASARA4》中的伊达政宗将在本作中以特别的姿态登场，具体情报可以参照本辑中的“三次元空间”。随后，两位声优带来了动画版《机灵粉碎者》的影像，从另一个角度细致描绘了主角白银烈火的热血。

其后，四位嘉宾一起展示了游戏的多人联机部分。四人挑选了“能量·凯撒”作为对手，一路无阻地冲向BOSS。谁知登场的BOSS竟是比“能量·凯撒”强上数段的“百万·万年”！四位嘉宾所操作的角色同心协力，不过仍是挡不住强大的BOSS，众人纷纷被击倒，任务以失败告终。不过，四位嘉宾浴血奋战仍乐在其中的场景，反而更好地说明了本作的趣味性。

最后，帕纳队长公布了本作的初回特典、试玩版、漫画化等众多关联消息。多方位的全面出击，对本作有兴趣的玩家可要留意好钱包。


▲“百万·万年”的登场令帕纳队长都吓了一跳。


▲ e-Capcom 的限定特典——特制毛巾一条。

舞台活动《交错节拍》游戏展示



▶预定今后参与本作的部分音乐制作人，不乏某些耳熟能详的名字。



◀试玩版的游戏画面，充满了浓浓的未来感。

Capcom所开发的第一款正统音乐游戏《交错节拍》，于9月20日在自家展台内进行了舞台演示。著名音乐游戏制作人兼本作监督NAOKI上台进行讲解，同时，给本作提供了乐曲的SLAKE和Tatsh作为嘉宾登场，实际演示本作的Demo。

首先，NAOKI向观众阐述了本作的关键词“INNOVATION（革新）”，希望能以本作为起点，让音乐游戏能够有新的发展。本作的操作十分简单，只有点击、划动、紧按这三种智能手机中十分常见的操作，十分容易上手。随后两位嘉宾上场，现场试玩了DEMO。Tatsh挑战的是自己的乐曲《Impact》，可惜未能完成游戏，显得有些懊恼；SLAKE选择了《最终回STORY》，巧妙地达成了Combo并完成游戏后，脸上的表情才慢慢变得轻松。

最后，现场公布了本作将配送人气摇滚乐队“GLAY”的乐曲的消息，其11月27日发布的新单曲《DIAMOND SKIN》也将收录到游戏当中。

舞台活动《魔剑幻想谭》发布活动



▲如何搭配“守护神”和技能，将是本作一大课题。

TGS的第一天，Capcom就在自家展台内举行的APP作品发布上投下了一颗重磅炸弹——iOS新作《魔剑幻想谭》。

介绍这一作品的是《DmC鬼泣》及《逆转裁判5》的制作人江城元秀，以及负责“《龙战士》系列”脚本的总监池原实。游戏是以“正统RPG”为目标而创作出来的作品，不过在剧情上走的是与王道稍微偏离的路线，讲述了“在剑与魔法的幻想世界里，边境小镇上的主人公启程去寻找已经失踪的双亲”的故事。

舞台上播放的介绍影像中，介绍了装备以及“守护神”。玩家需决定“守护神”，这会影响主角所使用的技能，而“守护神”和技能都是可以合成强化的，算是成长要素的一种。随后，围绕着实机演示的画面，两人开始介绍游戏的系统，比如施放技能积满“限制值”并一口气放出大量技能的必杀技“限界突破”；针对怪物的不同部位进行攻击有不同效果的“部位破坏”；在战斗中满足特定条件就能让怪物掉落不同战利品的“掉落限制”等等。

本作于9月26日，即TGS开幕的一周后上架，算是打破了从公布到发售的最短纪录。究竟这一款“最有Capcom风格，最有RPG风格的RPG”将带给玩家怎样的感动，很快就能知道答案。



▲游戏依然采取了“本体免费，部分道具课金”的设定。



▲通过破坏敌方的武器，可以封锁敌方的攻击。

舞台活动《音符战队》的剽窃疑云?



▲大屏幕上展示了本作的实际游玩影像。

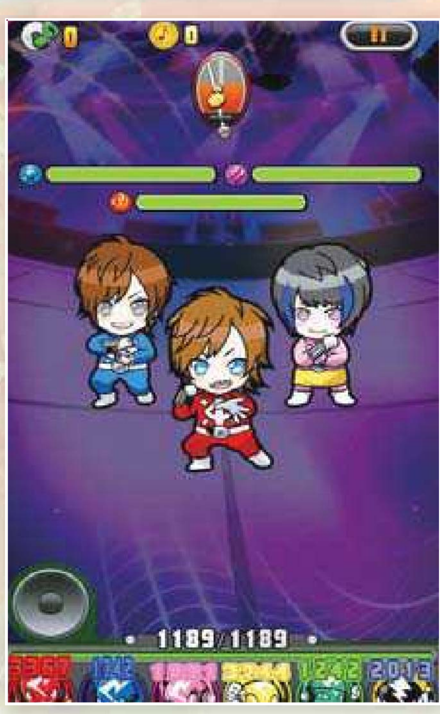


▲“愤怒”地让记者拍照的 Golden Bomber。

趁着《半泽直树》的热潮，iOS平台新作《音符战队》的舞台活动中，Capcom也派出了两名“直树”参加，分别是开发者田罗间直纪和作品监督NAOKI。

两人先是进行了一场轻松的脱口秀，透露了游戏开发的秘史。然后NAOKI因另有安排而离开，田罗间则独自在舞台上向现场观众实际展示并解说游戏内容，全场都沉浸在《音符战队》的魅力当中。就在此时，日本视觉系空气乐队“Golden Bomber”突然怒气冲冲地出现在舞台上，并质疑田罗间：“《音符战队》的主题曲和我们的作品的旋律太相似了，你们不是抄袭吧？”

刚开始田罗间还进行了反驳，不过其中一名乐队成员一句掷地有声的“原本很喜欢Capcom的这太令我失望了！”就让他哑口无言。接着这名成员又提出了自己的要求：“让我成为《街霸5》的角色我就原谅你们！”其他成员见状，也不甘落后地补上：“那把我之前买奔驰的钱还给我！”“替我交税！”“让我当上Capcom的社长！”等无理要求，田罗间只好一直低头谢罪。



▲游戏中登场的 Golden Bomber 成员。

一旁的主持人见情势不妙连忙打圆场：“难得来一次TGS，不如拍张照片留念吧！”Golden Bomber的几名成员也听从了他的建议，心满意足地留下了照片后，落下“不照我们说的做，可不知道游戏会变成怎样哦！”的狠话便离开了舞台。田罗间则一脸困惑的表情地请求现场观众“务必要下载本作，一起守护这款游戏吧”，然后结束了此次的舞台活动。

——当然以上一切都是事前串通好的。舞台活动结束后登陆《音符战队》，可以看到Golden Bomber的各名成员已经侵入游戏当中，在战斗中以敌方角色身分出场。

舞台活动《龙之信条 任务》×《智龙迷城》



▲“巴哈姆特王”的初稿、修改及最终定型。

9月16日至9月29日期间，GungHo的大作《智龙迷城》中出现了与Capcom的《龙之信条 任务》联动的迷宫。9月21日下午，在Capcom的展台上，来自GungHo的山本大介与Capcom的伊津野英昭共聚一堂，开始了关于此次梦幻联动的特别舞台活动。

两人见面之后先是一番惺惺相惜，从两人的相知相识谈起，自是不免一番互相吹捧。两作的联动，起源于沉迷《智龙迷城》的伊津野的建议，而且定案也没花费太大工夫。不过，实现起来却是颇具难度，要如何将《龙之信条 任务》里的怪物用《智龙迷城》的风格表现出


■《智龙迷城》中出现的艾鲁猫，还设计了专用的BGM。

来，就成了摆在众人面前的一大难题。多亏双方的沟通与让步，花费了一年时间后，梦幻联动变成现实来到各位玩家面前。

结束了上一个话题，两人开始提到《艾鲁猫集市》和《智龙迷城》的新联动计划，并在舞台上首次公开了相关图片。不仅《智龙迷城》的玩家中会在游戏中遭遇艾鲁猫，艾鲁猫在采集素材的过程也会遇见从《智龙迷城》而来的怪物。

Square Enix

全面重振经典品牌

与往年SE锐意求新、急功近利的感觉不同，今年出展的游戏显得相对稳重，不知道是否与更换社长有关。近年来SE的商业方针广为人诟病，一系列因为赶工导致的质量问题使得公司不得不重新花上成倍的时间挽回声誉。作为首当其冲的牺牲者，《FFXⅢ》和《FFXⅣ》这一对落难姐妹分别展出了它们的最新作，前者是第二个序篇《闪电归来》，后者是广泛吸收玩家意见的《新生》。

展台上方依然是熟悉的陆行鸟和史莱姆，现场设有非常吸引人的《FFXⅣ》泰坦挑战区，主要制作人吉田直树常驻该区，与前来试玩的玩家交流。挑战采用8人组队模式，成功打倒泰坦的队伍可获得印有“I BEAT TITAN”的特制T恤，这是无论老玩家或是尝试接触本作的新手都非常具有吸引力的好东西，将近两个小时的排队等候时间彰显了其高昂人气。



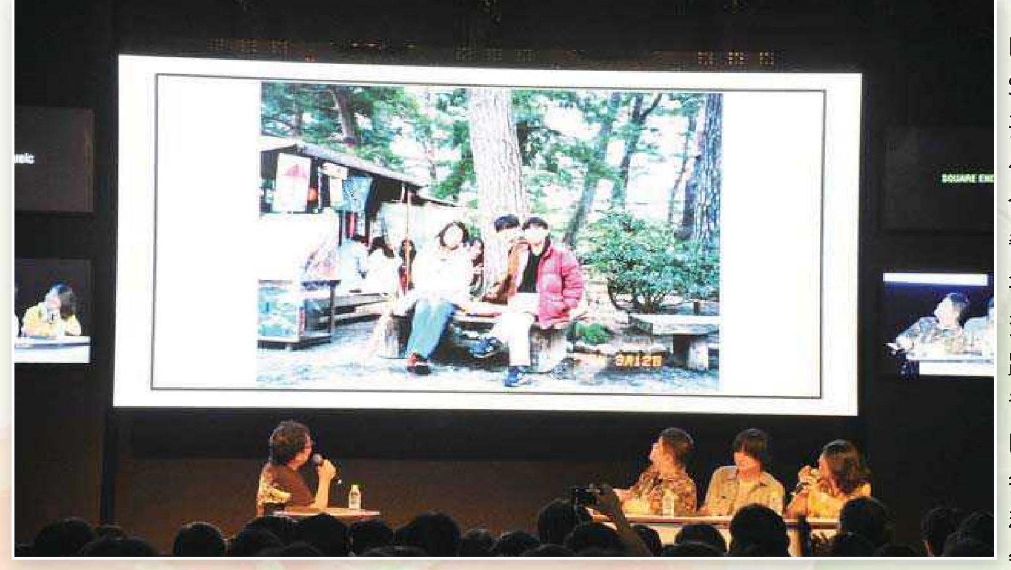


掌机方面，这次的主打作品有跨PSV和PS3的《最终幻想X/X-2 HD版》、3DS的《交响旋律 最终幻想 谢幕》和《勇气原点 谨为续篇》，其中前二者提供试玩，后者只展出影像。

舞台活动 Square Enix作曲家脱口秀

在主打家用机游戏的SE活动区，伊藤贤治（主要作品：《沙迦》系列、《圣剑传说》系列）、光田康典（主要作品：《时空之钥》、《异度装甲》）和下村阳子（主要作品：《王国之心》系列、《Live A Live》、《圣剑传说 玛娜传奇》）这三位大神级的作曲家回忆Square Enix时代，畅谈将来的CD推出计划。





首先的主题是入社当时的印象。于1990年入社Square的伊藤第一天穿着整齐的西装上班，没想到进出公司的同事们穿得五颜六色，反倒衬托得伊藤自己很奇怪。两年后光田康典入社，当时的面试官是植松伸夫。再过一年，下村阳子以跳槽的形式入社，成为当时音响组的惟一女性，引得当时所有开发人员热烈围观。会场上还公布了3人1995年的秘密合照，伊藤年轻时的帅气形象引得会场一片骚动。

活动上，光田还高端黑了一下伊藤，称“当时的伊藤非常正经”；而下村阳子则表示自己虽然年纪在三人中最大，但由于在Square中是两人的后辈，所以非常紧张，多亏两位前辈的照顾。此外，三人还回忆了曾经的上司植松伸夫，畅谈了自己经手过的游戏。伊藤表示自己比起《浪漫沙迦2》其实更想去做《圣剑传说2》，刚入社的下村阳子在制作出一个效果音后被光田批评“真没天分”，各种层出不穷的黑历史引得现场欢笑连连。

NBGI

动漫作品一路到底

NBGI的展台一如往年般极具规模。展台中央配置有两块背对的大屏幕，还有用以举办各种舞台活动的主舞台。今年展台上可供玩家试玩的游戏非常丰富，PS3游戏可以试玩到《真·高达无双》、《机动战士高达 极限对决 FULL BOOST》、《皇牌空战 无限》、《JUMP全明星 胜利之战》、《仙乐传说 混合包》、《龙珠Z Z之战》和《圣斗士星矢 勇士》。PSV的试玩游戏则有《噬神者2》和《高达破坏者》，虽然数量上比不上PS3试玩游戏，但考虑到部分PS3游戏也是跨PSV平台的，掌机玩家也不必泄气。而在TGS前两天媒体日，展台上还摆出了Wii U平台的《迪士尼 无限》以供试玩。这些大量的试玩游戏围绕在展台的四方，让整个展区显得非常有气势。其中《JUMP全明星 胜利之战》和《噬神者2》的场景布景也非常显眼非常气势，走过旁边都不禁想拍照留念呢。

《魔法少女小圆》舞台活动

9月19日，NBGI在自家的主舞台上举办了《魔法少女小圆》的舞台活动。活动请到了NBGI的制作人富泽佑介先生，声优悠木碧小姐和声优水桥香织小姐登台，公布了PSV平台新作《剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星》的情报。

本作是一款3D ACT，玩家要操控5名魔法少女击倒各种各样的魔女与使魔。游戏剧情以《剧场版 魔法少女小圆 起始的故事/永远的故事》讲述的内容为蓝本，鹿目圆向晓美炎托付了“5名魔法少女齐心协力”的愿望，从而引出了全新的时间轴上的故事。本作的发售日预定为12月19日，由于制作人富泽佑介先生同时也是“《噬神者》系列”的制作人，因此本作的动作性非常值得期待。

在公布了本作的PV和版本情报后，富泽先生与两名声优以实机DEMO玩起了舞台互动游戏，比赛过关后的成绩等级。在这次实机游戏中透露出了不少本作的情报，例如白天与魔法少女们交流，提升羁绊；夜晚则选择一名搭档讨伐魔女，根据讨伐的成绩提升羁绊值，而羁绊值则会影响故事剧情的走向。角色也含有成长要素。另外本作在SCE展台设置有一台PSV可进行试玩。



《JUMP全明星 胜利之战》对《J传奇列传》舞台活动

这是9月21日在NBGI主舞台上举办的活动，主题是跨PS3、PSV平台的《JUMP全明星 胜利之战》与3DS平台上《J传奇列传》的介绍。舞台上请到了NBGI的制作人中岛光司，以及搞笑艺人组合美国小龙虾（柳原哲也&平井善之）、水牛吾郎的竹若元博。

在这场舞台活动上，主要进行了两款作品的介绍。《JUMP全明星 胜利之战》是已经陆续公布多名主人公参战的3对3乱斗型ACT，而《J传奇列传》则是将以往部分经典的FC游戏重新搬上3DS平台，其中不乏《圣斗士星矢 黄道十二宫》这样的绝对名作。之后由美国小龙虾和水牛吾郎为大家带来“JUMP最强战士的顺位预想”、“想要听到的JUMP名台词”和“最喜欢看到的JUMP游戏”，神奇回答络绎不绝。由于大家都是JUMP的FANS，所以会场气氛格外热烈。而这场活动中的意外惊喜，则是PS3平台游戏《魁!!男塾 日本啊，这就是男子汉！》的公布，勾起了不少FANS的童年回忆。



《噬神者2》发售前特别舞台活动

同样是9月21日在NBGI舞台上举办的舞台活动，现场请到了NBGI“《噬神者》系列”制作人富泽佑介先生、导演吉村广先生，声优能登麻美子小姐、声优森川智之先生、声优平田广明先生以及游戏主题曲演唱者yu-yu小姐。

舞台活动中首先演示了本作的新系统，将没有出战的同伴角色设置为支援角色，就能获得各式各样的支援效果。例如“フルバースト 5”效果就是指全员在任务开始5分钟后进入フルバースト状态；“捕食时弹丸增 5～10”效果是指任务开始后5分钟至10分钟的这段时间内，捕食时获得的荒神弹药增加。由于本作中有任务开始后一定时间内荒神登场的设定，配合任务选择相应的支援效果是非常有战略价值的。在联机模式下，每个玩家角色都装备有特定的支援效果，获得他们的名片后，就能在单机任务中使用这些支援效果，因此也鼓励大家多多联机交换名片。

在接下来的实机演示操作中，还展现了新的技能、新的荒神，以及根据试玩版收到的意见反馈而进行游戏修正的解说。在这之后是新角色介绍，配合到场声优一起进行了互动讲解。其中原本预定以录影信息向FANS致以问候的平田广明先生突然出现在现场，与高人气的游戏角色雨宫林道一起给FANS带来了意外的惊喜。紧接着由yu-yu小姐现场演唱的主题曲《光のアリア》也为大家带来了至高的听觉享受。

最后进行的是周边商品的介绍，以及公布了能够试玩至第三章为止的大容量试玩版，而且试玩版的存档可以直接继承到正式版，还能进行联机游戏，详细的配信日期还请期待日后的情报。



《真·高达无双》、《高达破坏者》特别舞台活动

在TGS公众日最后一天的9月22日，NBGI展台的主舞台上举办了《真·高达无双》和《高达破坏者》两款作品的联合特别舞台活动，到场的嘉宾有NBGI制作人后藤能孝先生、小美野日出文先生和薄井宏太郎先生，Koei Tecmo Games的制作人鲤沼久史先生，Crafts&Meister的制作人福川大辅先生，以及声优铃村健一先生和中村悠一先生。

首先是《真·高达无双》的环节，鲤沼制作人针对PV中提及的“登场机体超过100台”做出了修正，实际上应该是“120台”。而前作中作为DLC机体登场的须佐之男，在本作中属于初期收录机体。然后铃村健一先生和中村悠一先生在舞台上进行了PS3版的实机试玩，铃村先生选择了魔霸，而中村先生选择了强袭高达，两人在实机演示中展现了魔霸身型巨大却轻快的动作和强袭高达令人期待的换装，另外还有本作中在BURST状态下与同伴连携的全新系统。

接下来进入《高达破坏者》的环节。PSV版的《高达破坏者》比起PS3版追加了全新的钢普拉，全新的战斗规则，任务也从PS3版的70个追加至100个，能够与PS3进行交互游戏与交互存档，当然也搭载了ad-hoc通信模式。铃村健一先生和中村悠一先生同样进行了实机演示，铃村先生拼装了红色的命运高达（议长专用色），而中村先生拼装了绿色的飞翼高达，在FANS的围观下完成了笑点满载、Neta四伏的协力作战任务。



SEGA

人气作品层出不穷

SEGA展台也延续了去年的大气。跨PS3、PSV、Wii U和3DS平台的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》放出了PS3版与3DS版的试玩展示，作为话题作品从第一天开始就一直吸引着玩家的眼球。跨PS3、PSV平台的《初音未来 女歌手计划F 2nd》以PSV版展出了18台试玩机。3DS版的《初音未来 未来计划2》则展示了12台试玩机。另外还有以PC版出展的《梦幻之星在线2》、PSV版的新作《歌组575》、以Wii U版出展的《索尼克 失落世界》和3DS的《英雄银行》可供试玩，让整个展台的中央区域都被试玩机台所占据。另外展台附近充满了初音未来、拉比乌等等玩偶，《PSO2》相关的角色Coser也在会场中四处移动，让气氛显得非常愉快。不过遗憾的是PSV新作《梦幻之星 新星》和PS3上的《创造球会 打造职业足球俱乐部》只有影像出展，特别是大受关注的PS3超人气品牌新作《如龙 维新》虽然造势铺天盖地，玩家需要排队许久才能进入专设的小黑屋一睹真容，却也只有影像出展，不免让FANS有些失落。

《梦幻之星 新星》特别活动

9月19日，SEGA展区的特设演播室中，针对9月9日SCEJA发布会上不久前才公布的PSV RPG新作《梦幻之星 新星》进行了详细的介绍。进行讲解的嘉宾是来自SEGA的制作人都筑靖之先生、导演山下浩平先生，以及担当开发工作的tri-ACE的制作人田村裕志先生。

首先都筑制作人表示，本作的开发缘由是因为收到众多不方便连接网络的玩家希望继续玩到单机版《梦幻之星》的请愿。因此将与《PSO2》同一世界观，且无法使用光子的全新行星“玛奇亚”作为舞台，让玩家们能够体验到充满求生感的原创故事。战斗系统将沿袭《PSO2》的系统，但会根据PSV的特性进行一定的修改。

接着山下导演对本作的一大特色——与“巨灵”的战斗进行了解说。在与巨灵的战斗中，玩家需要使用专用的武器“投射枪”。这种武器除了对巨灵有攻击特效外，还能制作出踏脚台，让玩家能够攻击到巨灵高处的特定部位。当特定部位被破坏后就会成为巨灵的弱点，再用投射枪攻击弱点，就能对巨灵造成巨大的伤害。

综上可以看到，《梦幻之星 新星》将会是一款重视单机故事剧情的RPG。同时利用线下联机，也能与同伴一起讨伐巨大的巨灵，说不定意外会是一款适合联机的作品。



《初音未来 未来计划2》与《初音未来 女歌手计划F 2nd》特别活动

9月20日，同样是在SEGA展区的特设演播室中，举行了两款掌机平台上初音游戏的特别活动。

首先举行的是3DS平台《初音未来 未来计划2》的互动活动。游戏开发组内成员あさぽん小姐、さよぽん小姐和佐藤一树先生作为嘉宾到场。三人就“开发小组内绝对的铁则”、“喜欢初音到什么地步”和“喜欢的乐曲是什么”为主题进行了热情的对谈，是洋溢着初音爱的浓厚内容。

接下里进行的是《初音未来 女歌手计划F 2nd》特别活动，嘉宾是本作的制作人林诚司先生，以及初音未来的等身大人偶。林先生透露了一些本作的制作细节，例如将以往收录的人气歌曲，以现时的技术进行重新制作，以及尝试在PV中加入更有画面纵深感的演出技术。而在游戏性方面，本作将《初音未来 女歌手计划F》中追加的“拨动”操作进行了进化，追加了用线连接起来的拨动方式而同时拨动两处提升得分的全新手法。而本作的试玩版亦预定于10月17日~23日之间限时配信，大家一定不要错过哦。

在介绍游戏的过程中，初音人偶帮林先生擦汗的场面时时发生，真是看得羡煞旁人啊！



《索尼克 失落世界》特别活动

9月21日在SEGA的特设演播室中，一共举办了三款作品的特别宣传活动。首先来看看最先登场的《索尼克 失落世界》特别活动。

活动中介绍这款作品的是SEGA的制作人饭冢隆先生。在播放游戏的PV后，他对游戏的特点进行了介绍，例如全新导入的3段速度调节，让不熟悉“《索尼克》系列”超快速度的玩家也能以自己的步调游戏。第一次引入系列的“跑酷”系统，让索尼克可以保持一定的速度攀爬墙壁，或是直接在墙壁上行走。“色彩力量”这一要素也能充分发挥出触控和操作上的特征，让玩家体验全新的游戏感觉。另外作为联动要素，玩家可以在3DS版中制作各种各样的帮助道具，然后将其传送至Wii U版中使用。在剧情方面，索尼克与蛋头博士和手下六鬼众的对决，以及中盘之后六鬼众对蛋头博士举起反旗，都是值得关注的部分。



《歌组575》特别活动

紧随《索尼克 失落世界》特别活动其后的，就是《歌组575》的特别活动。这是一款PSV平台上的新类型音乐游戏，到场进行解说的嘉宾是副制作人清水大辅先生以及负责广告宣传的ちかタン小姐。



活动采用了课堂授课的形式进行游戏特点讲解。本作的操作只需利用PSV的正面触控屏和背面触摸板就能轻松完成，完全不需要用到功能键。只要将画面上演示的歌词片段按照上下文的理解，顺序地选择并按照节奏点击，就能让游戏中的角色唱出来，并获得高得分。不过清水先生也特别说明，就算歌词顺序选择不正确，VOCALOID也同样会按照玩家选择的顺序唱出奇怪的歌词，因此故意选择错误也是乐趣的一种。

《噗哟噗哟对俄罗斯方块》特别活动

9月21日最后的特别活动，便是今年的话题作品《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的特别活动，SEGA特设演播室中请到的嘉宾是制作人细山田水纪先生，以及声优近藤佳奈子小姐与声优佐仓薰小姐。

首先由细山田制作人介绍了关于本作的一些基本情报。本作对应4个平台，其中PS3平台更是系列首次登陆，玩家可以在大画面上尽情体验本作的乐趣。对战模式下除了传统的1对1之外，还能进行2对2，甚至是3对1这种不平衡对战，以及被称为“Swap”的切换模式也可供玩家选择。接下来细山田制作人拿出了为近藤小姐和佐仓小姐准备的舞台特别剧本，在现场开始了TGS公开收录，两名声优精彩的表现为剧本增添了魅力，引得现场掌声连连。

活动的最后则是近藤小姐和佐仓小姐以PS3版特殊对战ROM进行了“噗哟噗哟”对“俄罗斯方块”的特别对战。近藤小姐选择的“俄罗斯方块”侧在进行复数行消除时，佐仓小姐选择的“噗哟噗哟”侧就会降下妨碍噗哟；反之“噗哟噗哟”侧进行连锁消除时，“俄罗斯方块”侧就会出现阻碍方块。由于输的一方将要接受激辣咖喱的惩罚游戏洗礼，因此两人都竭尽全力应战。最终的结果是佐仓小姐以2：0战胜了近藤小姐，但因为两人都是要接连参加活动，必须得保证嗓子状况的声优，因此激辣咖喱之刑就由细山田制作人代为承受。看到他连喝两瓶矿泉水还止不住辣的样子，现场也传出了开心的笑声。



《PSO2》放送局 TGS特别活动



TGS最终日9月22日，《梦幻之星在线2》的专属节目“《PSO2》放送局”在SEGA的特别演播室举办了TGS特别活动。到场的嘉宾有系列制作人酒井智史先生、系列导演木村裕也先生、PSV版导演菅沼裕先生、“《PSO2》放送局”的局长桃井晴子小姐、副局长会一太郎先生，以及嘉宾声优榎本温子小姐。活动中主要介绍了即将于今秋实装的大型版本升级“超越者之战”的部分内容。与《Fate/Stay night》和《Fate/kaleid liner 魔法少女伊莉雅》的角色装扮、武器迷彩合作也将于11月登场。

“SEGA快乐游戏大介绍！”舞台活动

9月22日下午2点开始，在TGS场馆的活动大厅，举办了SEGA的特别舞台活动“SEGA快乐游戏大介绍！”舞台活动中介绍了《初音未来 未来计划2》、《初音未来 女歌手计划F 2nd》、《歌组575》和《噗哟噗哟对俄罗斯方块》四款作品，并且请到了各自作品的相关声优，为大家献上了表演。



《初音未来 未来计划2》与《初音未来 女歌手计划F 2nd》的舞台活动中，请到了SEGA宣传部门的舞浜太郎先生、担当初音未来声源的声优藤田咲小姐，以及担当巡音流歌声源的声优浅川悠小姐，三人一起对游戏进行了介绍。学生歌手川上Julia小姐和两名初音人偶还一起跳了游戏的主题曲。



《歌组575》的舞台活动中，请到了游戏的制作人森本兼次郎先生、副制作人清水大辅先生，以及角色“正冈小豆”的声优大坪由佳小姐到场，一边实机游玩游戏一边介绍游戏内容。之后大坪小姐还演唱了正冈小豆的角色曲《コトバ・ハンタ–・ガ–ル》，让FANS极为欣喜。

最后的《噗哟噗哟对俄罗斯方块》的舞台活动中，与前日同样是制作人细山田水纪先生、声优近藤佳奈子小姐与声优佐仓薰小姐登场。在舞台上的实机对战中，近藤小姐选择“噗哟噗哟”侧，成功对选择“俄罗斯方块”侧的佐仓小姐完成了复仇之战。两人还在现场表演了游戏中的角色曲《格斗女王ルル–样》和《Darkness of puyopuyo2》。



GungHo

备受期待的超新星

由于吸金大作《智龙迷城》的横空出世，GungHo从原本默默无闻的低调厂商，忽然成为了人人关注的焦点。在今年的TGS展台上，GungHo展台展出了4款作品，分别是3DS的《智龙迷城Z》、PSV的《仙境传说 奥德赛 ACE》、PS4的《Lily Bergamo》以及跨PS3、PSV的，由Acquire制作的《秋叶原之旅2》。

3DS的《智龙迷城Z》在展台中设置了试玩区，但是试玩需要试玩券，配布完毕后则无法再次试玩，可见其人气之高。刚刚发售不久的《仙境传说 奥德赛 ACE》同样设置了试玩区，每个试玩的玩家都可以获得游戏内道具“ジェスタ–ハット”的下载码。9月9日在SCEJA发布会上公布的PS4新作《Lily Bergamo》则以影像出展，不过仍然开设了专门的宣传角，为玩家们配布“Lily Bergamo特制宣传资料”。

《智龙迷城Z》舞台活动·1



在9月19日，GungHo举办了《智龙迷城Z》的舞台活动。董事长森下一喜先生与制作人山本大介先生以游戏中怪兽的Cosplay姿态登场，说明了本作的概要和特征，例如强化过的RPG要素、栩栩如生的怪物动作、大迫力的画面、以及能够瞬间逆转局面的“Z宝石”。其中壮大的故事剧情和RPG要素等方面，据森下先生所言是在手机版时就已经构想出的企划，最终因为种种原因还是放置在3DS版中实现。

接下来，舞台现场公布了刚刚制作完成的《智龙迷城Z》电视广告第1弹，CM中的插入歌由伊藤贤治先生担当作曲，歌手则是中川翔子小姐。之后还公布了本作的预约特典原创触控笔，以及发售DL版的消息。

《智龙迷城Z》舞台活动·2

9月21日，在GungHo的主舞台上，为《智龙迷城Z》作曲的伊藤贤治先生举办了他的特别现场演奏会，演奏的曲目全部是将于12月12日发售的3DS游戏《智龙迷城Z》的曲目。

《Walking Through The Towers》、《The Orb Festiva》、《Dragon's Den》，在演奏完三首BOSS战的曲目过后，现场的气氛已经被炒热。此时担当MC的制作人山本大介先生以Cosplay服装出现，与伊藤先生和现场观众进行了互动，两人甚至还开玩笑地谈到要将这场演奏会搞成"全国巡回演出"。伊藤先生也在对谈中谈到他为《智龙迷城Z》创作了多达30首曲目，在时间极其紧张的情况下，每天都要完成2～3曲的创作。

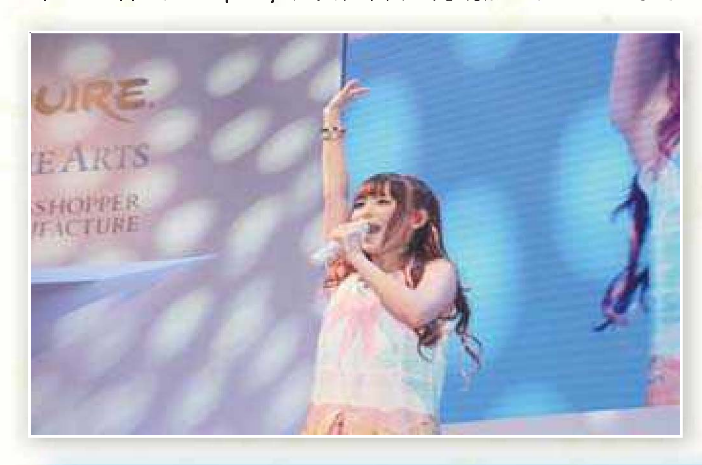
MC结束后，伊藤先生再次为大家献上另外两首BOSS战的音乐，然后在现场热烈的气氛中结束了这次演奏会。



《智龙迷城Z》舞台活动·3

9月22日的GungHo主舞台上，上演了一场中川翔子小姐的演唱会。而中川翔子演唱的就是3DS《智龙迷城Z》的主题曲《さかさま世界》。

首先登台的是MC山本大介制作人，同样穿着跟昨天一样的Cosplay服装，并在现场放映了TGS用的游戏宣传影像。紧接着就是中川翔子小姐的演唱时间，她高歌一曲将现场的气氛带向高潮。



演唱结束后，山本制作人与作曲者伊藤贤治先生登台，与中川小姐三人展开脱口秀。山本制作人表示起用中川小姐演唱主题曲是结合曲目的印象而第一时间想到的，伊藤先生也表示"根据中川小姐的形象和声质，考虑着怎样的曲目才能在她的演唱下带动气氛而作曲"，而一直以来都非常热爱动漫的中川小姐更是激动不已，表示要将这首歌"唱到至死方休"。脱口秀中中川小姐还透露出她在录音时"得到了山本制作人对于游戏队伍构成的建议"，让她的队伍从60级出头提升到了现在的128级，还打造出了仅由女性角色组成的队伍。当然山本制作人也承诺《智龙迷城Z》中会出现女性角色。

《さかさま世界》的CD将比游戏发售日早一天，于12月11日发售。

《秋叶原之旅2》舞台活动

由Acquire制作的话题作品《秋叶原之旅2》的主题舞台活动，在9月22日于GungHo展台的主舞台上举行。活动开场初次公开了本作的片头影像，接下来由Acquire的社长远藤琢磨先生与见习宣传员菅井沙也花小姐共同登台，巧妙并幽默地向大家介绍了这款游戏的特色。

作为本作的特色，首先是130家秋叶原店铺实名登场，并且硬件平台升级，使得游戏中的街道更有现实感。然后是本作独有的系统"○衣攻击"，据远藤先生所言"在神圣的GungHo的舞台上，而且在小孩子面前不好意思说出口"，因此才盖住了某个字。这个关键的"脱衣攻击"系统在本作中也得到了进化，可以与其他女性角色共同使出"合体脱衣技"。最后主人公的行动同样会为故事带来分歧，结局与前作一样是多线制。而初回特典DLC将会赠送主人公妹妹的睡衣建模。

舞台活动的最后，担当本作主题曲演唱的歌手春奈るな小姐登场。最喜欢秋叶原的她为大家献上了"《物语》系列"的歌曲《アイヲウタエ》和本作游戏的主题曲《TRUE STORY》，为活动拉下了帷幕。



■ Falcom 主展区，正面是一个小型舞台。

Falcom

我们的重点是——闪之轨迹

总所周知，《伊苏》和《英雄传说》是Falcom的两大看家系列作品，数年前转战掌机平台的Falcom也恁是凭借这两个系列赚得盆满钵满。《轨迹》是《英雄传说》的第六部作品，不过其凭借庞大的世界观和优异的素质，从“《英雄传说》系列”中独立了出来形成了一个单独的品牌，而作为“《轨迹》系列”最新作的《闪之轨迹》自然也成为了今年TGS上Falcom宣传的重中之重，双版本都设置了多台试玩机供游客试玩。

这次的Falcom主展区并没有提供试玩机器（游戏试玩设置在SEGA展区和SCE展区），而是将展区搞成了一个小型舞台，收录了乐队演奏、广播剧公开录音、近藤社长的演讲等舞台活动，并且还请来了嘉宾现场试玩游戏，并用展台区设置的大屏幕进行现场直播。

《Falcom广播剧》现场录制！



▲游戏试玩现场，小寺可南子玩得很开心嘛。

在媒体日的第一天，Falcom请来了《零之轨迹》中的人气角色缇欧的声优水桥香织和“《轨迹》系列”主题曲演唱者小寺可南子一起现场录制《Falcom广播剧》，这个广播剧主要用于介绍Falcom的相关情报，广播剧正式名称为《缇欧的Falcom广播剧麻烦死了……但是会努力的》，是一款调教Falcom游戏的、轻松的广播剧。之后Falcom社长近藤季洋登台并提到了明年将会有大动作的计划，之后谈到了“《轨迹》系列”的诞生和发展，最后更是试玩了即将发售的《闪之轨迹》。



◀左侧的水桥香织和右侧的小寺可南子正在录制《Falcom广播剧》。

《闪之轨迹》跟《武士与龙》和《与大家一起》合作计划



■只要连续登陆《武士与龙》就能不断获得《闪之轨迹》的『联动魔兽卡』。

TGS2013首日，Falcom社长近藤季洋在其展台发表了两次演讲，分别决定与另外两款作品进行联动合作。首先是与SEGA发行的大型社交游戏《武士与龙》的合作，这次合作的内容主要体现在《武士与龙》里，在游戏中玩家可以收集到《闪之轨迹》角色的“联动魔兽卡”，只要每天登陆游戏就能获得，最多可收集八张。



►咪西表示这次的合作很愉快。



▲这款导力器外壳贴纸很可爱啊。



►两款作品的吉祥物双双登场！

接下来是与随PSV首发就登场的《与大家一起》的合作计划，这次合作是双方面的，首先在《闪之轨迹》里可以买到以多罗和克罗为主题的饰品，导力器的装饰用贴纸也追加了多罗、克罗和咪西在一起的款式；而在《与大家一起》里，从《闪之轨迹》发售日的9月26日开始，将开展连续3周的联动活动，届时游戏标题和庭院都会变成《闪之轨迹》主题，游戏里的装饰品、服装、名片等也会追加以《闪之轨迹》为主题的相关内容。最后，“《轨迹》系列”吉祥物咪西和《与大家一起》主角多罗同时登台与大家合影，演讲圆满结束。

■经典的展台色调，向路过的玩家宣告了微软的回归。

Microsoft

强者归来

去年因“公司年度政策方针”缺席的微软，今年再次回归TGS这个战场。携带Xbox One前来参展的微软将和索尼在新的战场再次交锋。虽然日本并非Xbox One的首发国家之一，但是前来这个曾经影响了世界游戏业的国家，争取传统游戏厂商的作品支持，对于这台尚未面世的主机来说，无疑是很有必要的。

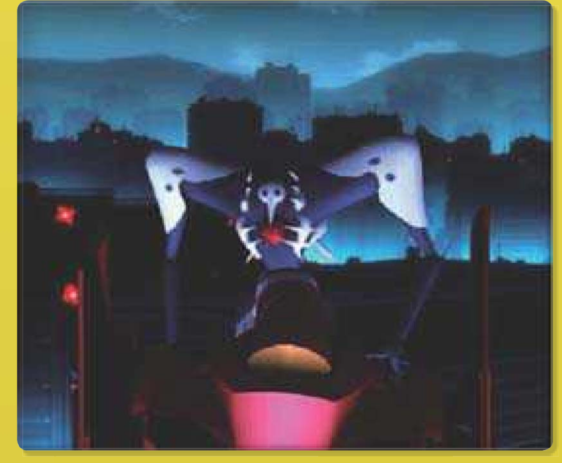
微软的展台采用了抢眼的浅绿色设计，显得整洁而又舒适。展台内设置了多台Xbox One，让玩家可以提前体验到次时代的魅力；Xbox 360也准备了不少的新作试玩，证明了现役主机的实力。虽然展出试玩的游戏繁多，不过试玩机的上方会标明此处可以试玩的游戏内容，进入展台的玩家一眼就能找到自己的目标。总的来说，今年微软在TGS上的表现算是中规中矩，吸引了不少玩家前来试玩，但没有太多出彩的表现。



▲玩家可以按图索骥，相当贴心的设计。

手机游戏展台

新世纪福音战士Mobile（暂名）


▶游戏高度还原了原作中与使徒的对峙。


▲随着交流的深入，与角色之间会发生特别剧情。


▶游戏插画描绘了一些能让原作Fans会心一笑的场景。

モバイル・ヱヴァンゲリヲン（暂名）

◆Bushiroad◆日版◆预定2013年冬

此次TGS上，Bushiroad在新作发布会上，公布了面向iOS/Android平台开发的《新世纪福音战士Mobile（暂名）》。游戏类型为解谜RPG+AVG，预定今年冬季发布。

游戏采用的是与剧场版不同的原创剧本，玩家将扮演原作角色葛城美里的部下，与三名EVA的驾驶员进行交流，并让他们参加训练或出击战斗。随着交流的深入与训练的增加，3名EVA驾驶员的能力和技能会有所提升，并且会发生角色专属的剧情。与使徒的战斗存在着“部位破坏”的概念，配以3D建模，呈现出接近原作画面的视觉效果。游戏中将收录已推出的3部剧场版中登场的使徒，不排除加入原创使徒的可能。此外，本作的战斗系统支持协力攻击，玩家可以和好友一起击倒使徒。

游戏中已确定会加入200张以上的精美插画，身为原作Fans的玩家，绝对不容错过。

初音未来 卡片收集 应用版

初音ミク ぐらふぃコレクション アプリver

◆Crypton◆日版◆预定2014年内

在今年TGS的智能手机展台区，作为人气虚拟偶像初音未来的生母的Crypton是大家关注的焦点。不过本次Crypton出展的并不是音乐软件，而是由本社开发的手机游戏。从今年开始，“Crypton智能平台应用计划”正式启动，而作为该计划的第一弹内容就是这款《初音未来 卡片收集 应用版》。该作品之前是通过梦宝谷和Mixi手游平台配信的作品，这次出展的则是该作更改了游戏系统后的全新版本，对应iOS和



▲展台外摆放着由插画家CHAN×CO设计的大手办。

Android平台。

原作是一款收集V家角色卡片，然后构建卡组进行战斗的社交类卡片游戏。而这次的新版本类似“《大富翁》系列”，玩家需要控制角色在格子状的地图上不断移动，最终到达终点。角色停留在格子上时会发生各种事件，例如获得新卡片、踩到陷阱受伤、遭遇敌人发生战斗等，和原作的玩法有很大的区别。战斗部分得以保留，依旧是以构建卡组的方式来战斗，现在版本中获得的卡片全都可以继承到新版本中。新版本预定于2014年年初开始运营，游戏免费。

除此之外，展台还公开了两款该社正在开发的手机游戏，其一是收录了混音版系列歌曲的方块消除类游戏《初音未来×混音（暂名）》（初音ミク×リミックス）；其二是以三消游戏为基础的，带有RPG要素的《初音未来益智游戏（暂名）》（初音ミクパズルゲ－ム），这两款作品预定于2014年春季发售。



▲新版本里，玩家可以选择自己喜爱的角色开始游戏，通过触屏功能控制角色在地图上一格一格地移动。

◀官方公布的《初音未来益智游戏（暂名）》游戏影像。

女仆之心

たんとくお–れ

◆Playdek◆日版◆预定2013年10月

《女仆之心》原本是一款由工藤雅之负责设计的牌组构筑式卡片游戏，适合2～4人对战，玩家需要通过雇佣女仆来获得点数，成为最强的主人。女仆的能力非常丰富，有给自己提供好处的、妨碍对手行动的、附加各种能力的等等，想要获得游戏的胜利，就必须借助女仆们的这些能力。这款以女仆为主题的卡片游戏如今已确定登陆手机平台（目前只有iOS版）。

由于是非集换式卡片游戏，因此不存在抽卡这一概念，所有玩家的对战环境都是公平的。手机版除了对应联机对战，还支持与AI对战，即便是单人也能照常游戏，另外还准备了面向新手的教学模式，非常贴心。



▲人数不足时可以让AI来填补空位。



▶游戏对应英文和日文两种语言。



◀跟手中的女仆一起战胜对手吧！

聚爆

IMPLOSION

◆雷亚◆美版◆预定2014年2月

曾制作了人气音乐手游《Cytus》的雷亚在TGS上公布了两款iOS新作，首先带来的是未来风的3D俯视角动作游戏《聚爆》，本作的开发交由《Cytus》的原班人马负责。

身着机械风战斗服的主角，使用近程和远程兵器，击败处于最深处的BOSS，这就是本作的基本流程。游戏的最大特点是可以取消攻击动作的高速冲刺，使得战斗变得极具速度感。虚拟摇杆的操作手感也十分良好，游戏过程十分爽快。画面也是该作的一大特点，华丽的特效及逼真的光影效果，即使跟掌机相比也毫不逊色。

由于开发小组基本上都是“《潜龙谍影》系列”的粉丝，所以本作在世界观上与《潜龙谍影崛起 复仇》的设定相似。《聚爆》定于2014年2月上架，喜欢3D动作游戏的玩家届时可以留意一下。



◀操作方面使用的是虚拟摇杆+按键的形式。



▶游戏画面已经接近掌机的水平。



◀在系统设定上也毫不含糊。

DEEMO

DEEMO

◆雷亚◆美版◆预定2013年11月

雷亚在TGS带来的另一款iOS新作品则是回归音乐游戏领域的《DEEMO》。本作的主题是“钢琴”，从画面深处飞近的键盘，与玩家面前的黑线重合时就要看准时机按下。用iPAD或者iPAD mini玩本作的话，玩家会产生自己在弹奏真正的钢琴的感觉。

与雷亚的经典音乐手游一样，本作也准备了大量的乐曲和美丽的插画，并且追加了“故事性”这个重要元素。游戏所讲述的是，掉落到异世界的少女为了能够回到原来的世界，利用了“用钢琴的音色所培育的大树”，不断弹奏钢琴让大树伸向天空的故事。本作将于2013年11月发布，玩家很快就能见识到这一款特别的音乐游戏的魅力了。



▲重视“故事性”的本作会有怎样的展开？



▲黑白两色的设定确实很有钢琴的感觉。



▲游戏的美术风格十分有特色。

游戏硬件周边展台

玩游戏的最低需求的确只要机器和软件，但拥有一个优质的硬件周边，就能让玩家的游戏体验得到成倍的提升。今年的TGS同样开设有专门的游戏硬件周边展区，让我们一起来看看出展的都有些什么硬件周边。

AVerMedia Technologies

来自台湾的厂商AVerMedia Technologies致力于视频采集硬件的制作。今年他们展出了三款新发售的视频采集硬件供玩家体验。其中“C285”采集卡对应HDMI画质，不需经过PC便能对各种游戏主机进行录制，还搭载了iPhone游戏专用录制应用“Gamemate”，能够在编集、录制影像的同时进行录音；“C127”采集卡同样可以对家用机和iPhone、iPad进行录像，不过必须经过PC连接，属于面向家庭的产品；而“C875”采集器内置了硬件编码器，可以录制家用机和PC平台的游戏，进行游戏实况直播，而且无需对应接续PC。



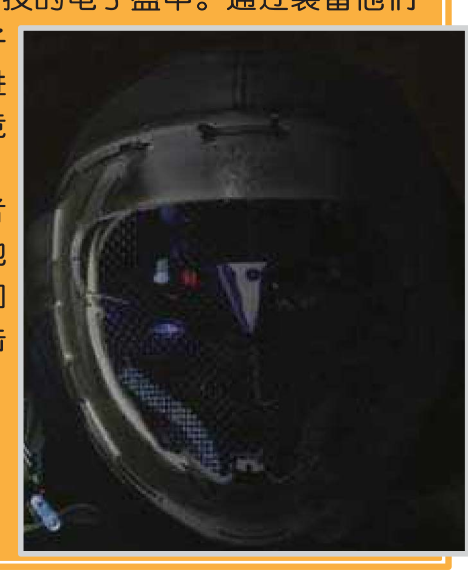
Answer

专门制作家用主机与掌机周边的厂商Answer，今年将自己的展台设计为“学校”主题，并参考了文具店的印象，展出了他们的商品。



扩张兵法 交阵们

这个厂商的名字有些奇怪，而且非常陌生。其实大家不熟悉它也是正常的，因为该厂商严格来说制作的并非游戏硬件周边，而是利用无线通信技术，制作了能够用于武道竞技的电子盔甲。通过装备他们制作的电子盔甲，在进行剑道等竞技练习时，即使指导者不在场，也能精确得知自身的攻击是否奏效。



ZOX

该厂商主要销售商品是显示器、DVD播放器、录像机等数码产品。在TGS会场上，他们展出了以裸眼3D显示器、平板PC为主的一系列制品，供现场玩家进行体验。

Mad Catz

这个厂商相信喜欢电脑的玩家应该不会陌生，国内通常将其称为“美加狮”。该厂主打产品为各种主机配件，鼠标、键盘、手柄、摇杆等等应有尽有。而今年的TGS上，他们还展出了一款特殊的产品，那就是基于Android操作系统的家用游戏机“M.O.J.O.”。这款游戏机有专用的操作手柄，其特点在于可以直接运行现时所有Google Play应用市场中的所有Android原生游戏。有兴趣的玩家真的不妨关注一下哦。





Universal Business Technologies

该厂商在TGS上展出的是虚拟驾驶舱组合套件系统，内含方向盘、座舱和投影仪，座舱采用了Wheel Stand Pro V2的结构，配合投影仪投射出的画面，用来体验模拟类赛车游戏是非常爽快的。



Room Works



这是一家专门制作桌椅的厂商。他们在TGS上展示了自家的赛车椅和电脑游戏椅，务求为玩家提供最优质的游戏环境。

游戏周边贩卖

游戏周边贩卖区向来也是TGS上的重要组成部分。来到TGS参加一年一度的游戏盛会，怎么能不买点纪念品回去呢？今年不少大厂商都配合自己的人气游戏，推出了人见人爱的游戏周边商品，让我们来看看吧。

Capcom



▲《怪物猎人4》T恤衫。售价2993日元。





▲《战国BASARA4》文件夹。售价368日元。



▲《怪物猎人4》怪物玩偶。售价1890日元。



▲《战国BASARA4》壁挂。售价2400日元。



▲《逆转裁判5》钥匙扣。售价525日元。

Square Enix




▲《勇者斗恶龙》史莱姆砂时计。售价2200日元。



▲《王国之心 II 》玩偶。售价2200日元。



▲《最终幻想VII 再临之子》文森特手办。售价8800日元。

SEGA



◀《如龙 维新》文件夹。售价400日元。



▶《索尼克》马克杯。售价1500日元。



◀MD 25周年纪念菠萝衫。售价3500日元。

NBGI



▲“《仙乐传说》系列”情侣吊坠。每盒（10个）售价4725日元。



▲《偶像大师》T恤衫。售价3000日元。

TGS 2013 公开基调演讲

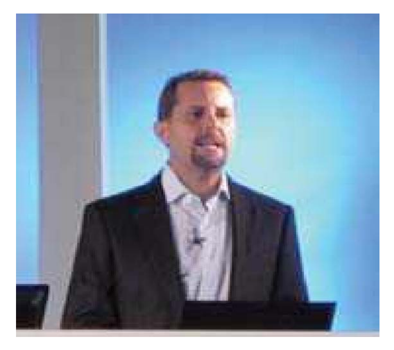
文 白莱

在今年TGS的媒体日第一天，9月19日上午10：30～12：25，展会现场举行了公开基调演讲。演讲分为两场，分别是由SCE主持的《“PlayStation 4”创造的世界》，以及由GungHo主持的《GungHo Online Entertainment所追求的游戏理想》。以下为大家带来这两场演讲的内容文字概要。

“PlayStation 4”创造的世界

在这场演讲中，登台的演讲者为SCE董事长安德鲁·豪斯、高级副总裁伊藤雅康与全球部总裁吉田修平，内容围绕着PS4的基本概念、特征，以及PS4与智能手机、PSV TV的联动展开，还初次公开了的全新的技术样本演示。

PS4致力于为大家提供“相互连接”时代的体验



首先登台的是安德鲁·豪斯先生，他为大家介绍了即将发售的PS4的基本概念。他在演讲中分析道，在游戏机中，家用机是比较面向核心玩家的硬件平台，“想要体验最先端技术游戏的玩家绝对不在少数”，像《COD》这类大作就创下了不低的销量。而另一方面，随着平板电脑和智能手机的崛起，新的游戏市场也随之诞生，豪斯先生认为“喜欢平板和智能手机游戏的玩家，都在追求着更具社交性的游戏”。以此为凭据，他表示次世代的游戏机应该具有以下的要素：能以最亲切的用户界面提供网络内容分享；能让从大人到小孩的各年龄层玩家都感受到乐趣；所有的游戏种类都强化社交功能。而PS4则是为了实现这些要素而开发出来的。

“PS4将为玩家提供最高水准的游戏体验。与此同时，也会为PSN用户提供在这个‘相互连接’的时代才能实现的游戏体验。”

豪斯先生提出，PS4的基本概念为“Connected UX”和“Shared Experience”。“Connected UX”指的是“玩家一直与游戏世界相连的体验”，而“Shared Experience”则意味着“单机虚拟游戏体验虽然很重要，但现实中多人同乐的游戏体验应该也是大家一直在追求的”，同时这也是这次SCE最为竭力打造的部分。

接下来豪斯先生谈及了游戏开发环境的变化。他指出现在的游戏开发正迈向两个极端，一边是由高额的制作费用打造的大作，另一边则是携带游戏的崛起所带动的低成本制作，这两种开发方式将以共存的形式并肩发展下去。而对于低成本制作的游戏来说，PS4无疑是个理想的平台。“PS4在彻底追求开发亲切度的同时，也将致力于为任意规模的独立工作室提供能够独立配信游戏的灵活商业模式。”豪斯先生指出，现今承诺为PS4提供游戏的第三方工作室，已经从6月E3展公布的500家，扩大至现在的620家，并



且“PS4将在2013年度，达成500万销量。”

最后豪斯先生提及了在9月9日SCEJA发布会上公布的新硬件“PlayStation Vita TV”。他总结了PSV TV的两大特征。其一是小体积框体适合安置于任何起居室，其二是从发售当日起便对应包括PSP游戏和PS Archives游戏在内的超过1300款游戏。而SCE的云端游戏服务也将于2014年从美国开始展开，日后除了PS3、PS4以外，还将为PSV提供服务，当然“采用同样系统的PSV TV也不会例外”，不过具体情报还得等待日后的消息。

将高水准的游戏体验“带出户外”而搭载的多彩新机能



安德鲁·豪斯先生离场后，接下来登台的是高级副总裁伊藤雅康先生，为大家介绍PS4的开发过程和部分机能。伊藤先生指出，PS4在开发之际，就以实现“亲近用户”（以低廉的价格提供给用户，并提供紧随近年来潮流生活方式的游戏体验）和“亲近开发者”（为游戏开发者提供舒适的开发环境）两大基本概念为目标。特别是关于近年来玩家生活方式的变化，伊藤先生强调“在PS4的开发途中，智能手机与平板电脑横空出世，游戏倾向也逐渐偏移至能够在户外轻松游玩的社交游戏。”在公司内部就PS4的位置进行讨论后，最终确定在保持高水准游戏体验的同时，“如何将这样的体验轻松地带出户外”则成为了开发工作的焦点。

另外在“亲近开发者”方面，伊藤先生表示PS4的主内存就是听取了开发者们的意见，从预订的4GB扩容至8GB，并换成了更加高速的GDDR5内存。SCE将会在资金方面对独立游戏开发者进行援助，并且承诺保证独立游戏开发者所追求的3个“自由”——“制作方面的自由”、“随时发售的自由”以及“向任意平台提供作品的自由”。

接下来，伊藤先生对PS4专用手柄控制器“DUALSHOCK 4”进行了解说。DUALSHOCK 4搭载了大量以前从未导入过的新功能，其中之一就是“共享按键”。在游戏过程中按下共享按键，就能轻松地将游戏图片上传至SNS上，而由于配置了共享按键，传统的Start键与Select键也整合成了一个“设定按键”。另外DUALSHOCK 4还搭载有触摸板、能以颜色区分复数玩家的发光条、连接头戴式耳机的端口，以及能够发出声响的扩音器。这些都是非常崭新的设定。



PS4与智能手机、PSV TV的联动



演讲的最后登台的是SCE全球部总裁吉田修平。在伊藤先生的演讲中曾提到，将高水准的游戏体验轻松地带出户外，是PS4开发时的一大焦点。为此吉田先生在演讲的后半段为大家展示了名为“PlayStation App”的应用软件。在iOS或Android系统上启动这款应用，就能让PS4与智能手机和平板电脑产生联动。这也是PS App在全球的首次公开展示。

吉田先生首先介绍了PS App上的“What's New”选项。该选项不仅能够一览其他好友在PS4上的活动，当好友分享游戏画面，或是在进行游戏直播的时候，玩家还能得到通知，并且可以从该选项直接启动Ustream或是niconico生放送的应用进行观看。当然从这里也可以直接连接至Twitter或Facebook发表博文。接下来介绍的是“Connect to PS4”选项。使用该选项，即可将当前智能手机或平板电脑作为PS4游戏的第二屏幕使用。吉田先生说道，根据不同游戏启动其专用的应用，也许可以达成更加紧密的连携，但如果启动PS App应用中的这个选项，那么玩家就可以立刻



与游戏进行连携，而不用再安装特别的应用。他也现场展示了该选项与PS4 AR游戏的联动。当然PS App也集成了PS Store购物、确认奖杯、收发PSN信息等基本的功能，该应用将在PS4发售之后，于iTunes App Store和Google Play上放出下载。

之后吉田先生为大家展示了PSV TV与PS4联动的遥控游戏机能。在之前9月9日的发布会上已经公布了PSV与PS4可以进行联动遥控游戏，而现在PSV TV也能达成这一点。当玩家在家里玩PS4游戏时，如果家人需要使用该显示器，那么玩家可以先暂停游戏，然后启动另一间房间里的显示器与PSV TV，选择“PS4连接”的选项，再选择“遥控游戏”，显示器上就会出现之前PS4游戏的画面。这样就能让玩家在不搬动机器的情况下继续享受游戏了。吉田先生指出，遥控游戏由于依存于网络，如果通过互联网传输信号，不可避免会因为带宽和网络环境受到不同程度的影响而产生延迟，但如果仅仅是利用于家庭内的网络（例如家庭内Wi-Fi），那么玩家几乎感受不到任何影响。



总结

总的来说，SCE这次演讲的重头内容是为大家展示了各种硬件平台与PS4进行的联动，让玩家能够对PS4的联动能力有非常直观的理解。由于PSV与PS4的联动一直都是SCE重点宣传的对象，因此咱们掌机玩家对此也可以保持一定的关注。

GungHo Online Entertainment 所追求的游戏理想



紧接之后的就是由GungHo主持的演讲。主讲者原本是GungHo的董事长森下一喜先生，但由于他多次自称自己并不擅长演讲，因此这场演讲则以一问一答的方式进行。与森下先生搭档的是《日经娱乐》的主编品田英雄先生，他收集了很多名为“业内人士想要知道的情报”的问题，对森下先生进行了提问。

希望早日冲破《智龙迷城》的框架

最初的主题理所当然地锁定在已经突破1900万下载量的《智龙迷城》上。被问及成功的原因时，森下先生回答道“没有分析过成功的原因，今后也不打算去分析”。他表示游戏成功的因素会随着时代而产生变化，特别是近些年来变化的速度则是越来越快。如果过于执着《智龙迷城》的成功因素，恐怕会对之后的作品带来负面影响。因此森下先生用了一句老话来进行总结：“成功主要归功于‘时机’与‘运气’。”理所当然地用心完成一部佳作，而结果正好遇上了好的机运，仅此而已。其中重要的部分，反而是不骄不躁继续进行革新和挑战的那份心态。

接下来的问题问到《智龙迷城》在技术方

面上的特点。森下先生指出，将画面设计为纵向表示，是整个游戏设计的一大转折点。原本《智龙迷城》是准备设计为家用机游戏那种横向画面的，但更改为纵向画面表示后，让方块消除部分与迷宫显示部分能够同时显示出来，在操作界面上获得了大幅进化。另外还听取了“加入触感反馈和音效”、“在电车上单手也能玩”、“女性玩家也能轻松进行游戏”等等要求，从而构筑出最终的成品。

最后问到关于3DS版发售的情况时，森下先生笑着回答“2011年9月左右，还在游戏的企划阶段时，就已经决定发售3DS版了。当时的想法是如果卖得实在太差的话就算了，幸好没发生这种状况。”但是当问到今后的打算时，森下先生则语出惊人——“希望能够早日冲破《智龙迷城》的框架。不然的话，都没办法制作出新的作品了。”

与社长平辈交谈！充满一体感的公司

接下来的问题是“GungHo究竟是怎样的公司？”为了回答这个问题，森下先生亲自充当摄影师，拍下了一段公司内部的影像。令人惊讶的是，影像中公司内部的气氛非常随和，公司员工与董事长森下先生对话时，竟然都是用的平辈交谈的语气。另外还有一款游戏测试出现BUG时，所有的生产线都会停下来，大家一起集合力量来捉虫。这些情景让整个公司显得充满一体感。森下先生表示，这种一体感就是GungHo跃进的源动力。

另外森下先生还透露，GungHo在提交作品企划书时，不会写上制作预算。“制作费用从经验法则上大致就能判断出来。还不如多多研究这款作品是否能变得有趣，经过多方面综合判断后，再由自己的独断与偏见来决定是否通过企划。”但是如果没有足够的预算，也是没法制作游戏的。随后森下先生也笑着补充：“我对财务总监说过，精简一切开发游戏以外的费用。因为我自己也想随心所欲地制作游戏（笑）。”

对于为了制作出有趣的游戏而打造优秀体制，付出必要牺牲的GungHo来说，诞生出《仙境传说》和《智龙迷城》这样的热门作品，也许并不完全是偶然的机运。



向游戏业界的未来报恩

当森下先生被问到关于游戏业界的未来时，他表示GungHo原本就是受托开发家用游戏而创建的公司，“个人也非常希望家用游戏机市场能够蓬勃发展”。而一直以来都处处流露出对于家用游戏之爱的他，在游戏制作方面也表示“将以同样的精力和态度对待家用游戏和手机游戏”，让家用游戏FANS大感安心。另外关于游戏国际化的状况，森下先生言道：“走向世界的机会与公司的规模无关，是人人平等的。”GungHo的PC平台网络游戏正面向世界60多个国家配信，虽然有顾虑到各种文化的差异和特色作出调整，但“最根本而重要的部分是万国共通的，只要制作出色，就能获得好的评价。”

最后森下先生在演讲的结尾，面对整个游戏业界留下了这样的信息：“我一直都在游戏业界的众人的支撑下成长着，从大家那里学到了很多东西，多亏大家的帮助，才有了现在的GungHo。因此我们也想要像GungHo在10年前创业那样，为新公司的诞生而做出贡献。”而关于自身公司今后的举措，虽然森下先生仅仅表示“一直与众多公司保持着合作关系，希望以后也能竭尽自己所能帮助大家”，但GungHo向来是一家充满欲望和挑战性的公司，日后必定也会诞生出其他充满意欲的作品吧。



亚洲游戏经济恳谈会2013

TGS首日，在TGS会场内举行了"亚洲游戏经济恳谈会2013"。亚洲各国的人气游戏开发公司的经营者汇聚一堂，就亚洲范围内游戏发展前景进行了讨论，共有来自六个亚洲国家的代表上台发表讲话。本次恳谈会的主题是"吸取邻国游戏市场的发展经验，推进亚洲游戏的国际化"。



第一个话题是亚洲各国的游戏产业现状，六国代表在对自身的业务进行介绍之后，开始轮流对各国的游戏业现状发表看法。来自印尼、马来西亚、泰国、韩国以及台湾地区的代表，都不约而同地提到了新兴的游戏产业，其中以智能手机和平板电脑为平台的便携游戏的发展最为显著，当然随之而来的盗版猖獗和开发者不足等问题也是眼下必须攻克的课题。最后发言的日本电脑软件娱乐协会会长鹈之泽伸，则阐述了日本市场与亚洲其他各国的不同。



一方面，2012年大热的《立体动物之森》以及近日发售的重磅作品《怪物猎人4》，都阐述了传统游戏的市场占有率没有受到便携游戏冲击的事实；另一方面，iOS及安卓平台的《智龙迷城》的下载量已经突破1900万，"Line Game"等作品也展现了便携游戏的急速增长。日本的传统游戏市场，包含了新增的"便携游戏"这一分野，其整体正在日渐扩大。

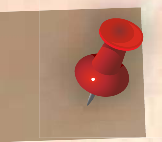


了解了亚洲各国的游戏产业现状后，恳谈会进入了第二个话题：最重要的海外战略市场是哪里？面对这一提问，六位代表之中有五位的答案是"亚洲"，而被要求进一步作答之后，大多数人都提到了"中国"。不过，各个代表也一致认为，中国虽然有着巨大的市场潜力，但是因为政策等原因使得外资企业进入中国市场的门槛相当高。更有部分人指出，在目前这种找不到突破点的情况下，与其攻略市场潜力大的中国，不如重新审视其他海外市场。对此，鹈之泽伸也提到，从消费者热情及角色经济的角度来看，东南亚市场也十分有吸引力。

TGS试玩任务挑战

好了，看完展台介绍和舞台活动，下面进入担任现场记者的小编半夏带来的试玩任务挑战。要尽可能多地试玩游戏并拿到试玩奖品可是一件体力活，尾随她的身影，看看这些游戏的真实表现如何吧。

PSV篇



重点任务 试玩《跨过我的尸体2》

跨过我的尸体2		
俺の尸を越えてゆけ2		
SCEJA	RPG	预定2014年夏

主要目标 试玩《跨过我的尸体2》

辅助目标 获得主角卡片



完成难度 ★★★☆☆



▲全8种职业供玩家选择。

千呼万唤始出来的《俺尸》续作是TGS上的热门试玩游戏之一，为了达到让系列的铁杆粉丝苍穹羡慕嫉妒恨的地步，笔者特地排队玩了两次。

进入游戏后，首先可以利用PSV的摄像头拍摄自己的脸部，直接作成初代当主的模样，这让玩家更具代入感，容姿也可以手动进行细节修正，非常贴心。之后需要确认职业，试玩版中可选的职业包括剑士、弓使、薙刀士、破坏者、大筒士、枪使、拳法家和舞蹈家共8种，与前作完全一致，没有新职业不知道是不是官方刻意有所保留。



▲初期点数不足，只够和这位老爷子交神。

接下来就可以进行首次交神之仪，利用奉纳点与神明产下子嗣。试玩版中提供了25位神明，其中有不少新面孔，当然前作就有的诸如敦贺真名姬、太照天昼子等神明也赫然在列，而且所有神明都有了漂亮的3D建模。长着一对萌萌的兽耳的少女“コ－ちん”取代了前作中乙花的位置，充当着类似管家的角色为玩家提供支援，在交神之仪过程中的舞蹈也由她来演绎。本作中新生的孩子能够继承家族的五官特色，配合前作中的合照功能来一张全家福的话一定会非常有趣。

由于系统在初期就提供了几名族人，所以整备结束后就可以带队出击、挑战迷宫了。试玩版中有“焰狱道”、“龙宫渡り”、和“ねうねう亭”三个迷宫可选。全3D化的迷宫中视角是固定的，依旧带有一定的水墨渲染风格，不过感觉没PSP版那么浓重。



▲BOSS“火车丸”和“吉烧天”。

行走界面也有不小的变化，画面左侧直接显示队伍成员的体力、技力和健康值，方便玩家随时把握全员的状态；计时用的火焰和迷宫缩略地图结合在一起，于画面右下角显示，而且“狂热红火”的设定得到了沿用。

战斗画面也是全 3D 的，采用斜 45 度视角，展开攻防时会自动采用特写镜头。开战前显示战利品的角子机系统同样得到保留，不过感觉切换画面的读取时间稍长，希望正式版中能够有所改善。本作的刀光剑影的水墨特效非常自然，在发动术技尤其是必杀奥义时的演出画面更具魄力。选择了“焰狱道”迷宫的路痴半夏绕了半天，终于还是来到了 BOSS“火车丸”和“吉烧天”的面前，不过由于试玩时长只有 15 分钟，最终没能成功击败他们。



▲两天试玩的赠品，半夏一天之内长相变化如此之大？

试玩结束后能够得到一张当场制作的名片，上面印有刚才使用的当主头像和二维码，在 2012 年 12 月 25 日之前可以下载下来保存。每一个试玩的人的名片都是现场制作，背后还有来自制作人的留言，如此细心值得称赞！经过两次试玩，小编可以向读者们保证《跨过我的尸体 2》的核心玩法不变，原作的精髓和氛围都传承了下来，剧情方面会有怎样的展开很值得期待。更出人意料的是，SCE 宣布本作的官方中文版将和日文版同步发售，相信这一消息会让不少国内玩家激动万分吧！

任务结果



名片 ×2，苍穹的嫉妒 +1，路痴也能找到路的欣喜 +3



试玩讨伐荒神

噬神者 2		
GOD EATER 2		
NBGI	ACT	预定 2013 年 11 月 14 日

主要目标 试玩《噬神者 2》

辅助目标 使用 PSV TV 讨伐荒神

完成难度 ★★★☆☆

由于属于 SCE 大力宣传的“共斗计划”中重要一环，《噬神者 2》在 PSV 展区设有多台试玩机器，排队的安排方面也最为宽松，另外 NBGI 自己的展台也设有试玩机器，所以在现场可以十分方便地玩到这款“狩猎”大作。在会场仅有两款游戏提供了 PSV TV 的试玩，其中一款就是《噬神者 2》，因此笔者自然要体验一下在大屏幕上讨伐荒神的感觉。SCE 为 TGS 试玩提供的显示器为其专用游戏显示器，以低延迟和高清度而著称，也正因为如此一些游戏的画面锯齿在这个屏幕下一览无余。令人意外的是使用 PSV TV 试玩《噬神者 2》时画面并没有想象中那么糟糕，从远处观看时甚至有种真的是在家用机上玩游戏的感觉。TGS 会场试玩版是现在公开的试玩版的升级版，结合之前试玩版中玩家提出的意见进行了改良。试玩版中的角色具备所有 Rank6 等级的神机部件，可选择的任务为以下三种：

1. コーヒー・ブレイク（讨伐敌人：コクーンメイデン，グボロ・グボロ）
2. 冻える水镜（讨伐敌人：ザイゴード，デミウルゴス）
3. 雷冰瀑布（讨伐敌人：ヴァジュラ，デミウルゴス）

在现场可以选择进行多人联机试玩，也



▲在大屏幕上狩猎荒神。

可以进行单人任务。由于笔者是狩猎新手，因此非常谨慎地要求工作人员推荐一个适合新手的任务，工作人员选择了**コ－ヒ－·ブレイク**。虽然 PSV TV 采用了手柄操作，但基本按键和 PSV 按键功能相同，△/□键为普通攻击，长按进入捕食形态，同时在画面有需要触摸操作的按键提示时也可以充当触摸，X 键添加了取消触摸操作的功能，另外 L2/R2 键也可用于触摸操作。笔者使用的武器为长剑，大多使用□键平砍就能形成连击。大概是试玩版的角色实在太强力而怪又太弱，虽然是第一次玩这个系列，但笔者也居然在短短几分钟内就干掉了敌人完成了任务。下一位试玩的玩家选择了高难度的任务“雷冰瀑布”就没有这么轻松了。游戏的完整试玩版将于不久之后开始配信，喜欢这款游戏的玩家可以尝试一下。

任务结果



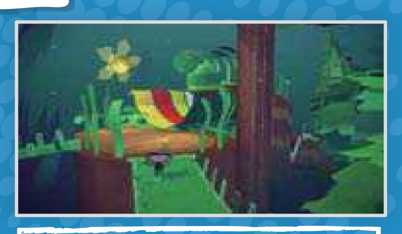
噬神者的自信 +1，PSV TV 好感度 +2，《噬神者 2》期待度 +2

送信任务 将小邮差的信安全送到终点

撕纸大冒险		
Tearaway		
SCEA	ACT	预定 2013 年 10 月 22 日

主要目标 完成一个关卡，将信件送到终点

辅助目标 搜集所有隐藏的搜集要素



完成难度 ★★★☆☆



▲你就是游戏中的主神。

《撕纸大冒险》是一款充满创意的游戏，在试玩版中玩家要扮演纸世界的神帮助信差度过难关。透过 PSV 的前置摄像头，玩家的脸会显示在游戏世界中，每当游戏里的角色提起自己崇拜的神的时候，玩家迷茫的脸就会出现在屏幕里，这一点不管看几次都觉得十分搞笑。

在游戏世界中的主人公是个小小的邮差，想要把一封珍贵的信送给神，于是踏上了充满惊险的送信旅程。在旅途中会有各种陷阱、障碍和敌人。玩家可以通过触摸等一系列手段帮助它克服难关，例如敲击背触板能够击响地图里的鼓，把小信差弹起来，让它跳过障碍到达更高的地方。还可以通过振动鼓面改变苹果掉落的位置，帮助信差拿到苹果开启新的机关。标有指纹的地方需要使用触摸开启。△键能够拍照留下各种美好的记忆，拍摄的照片也是重要的收集要素之一。本作的整体色调清新亮丽，地图的设计充满幻想，各种隐藏入口也能激起玩家探索的欲望。遗憾的是试玩的时间比较短，最后没能通过关卡把信安全送到，待正式版出来后再完整体验游戏的魅力吧。



▲敲击背触板就能振动鼓面。

任务结果



小信差爱的邮件 –1、主神的自尊 –2

突发任务 试玩《勇者别嚣张 G》

勇者别嚣张 G		
勇者のくせになまいきだ。G		
SCEJA	PUZ	预定 2013 年冬

主要目标 试玩《勇者别嚣张 G》

辅助目标 无



完成难度 ★★☆☆☆



本作的前身是一款在 PSM 发售的方块消除类小游戏，在 TGS 开始之前完全没有料到会有试玩版展出，因此在会场第一次看到游戏标题时笔者愣了一下，一时没有反应过来，以为是系列新作，直到玩到试玩版时才想起这部作品。作为“《勇者别嚣张》系列”的番外作品，本作继承了系列一贯的恶搞风格。玩家扮演游戏中的破坏神，需要消除地底方块培养大量恶魔攻击勇者，从而守护魔王。三个及以上魔物并排就能攻击勇者，攻击勇者之后魔物方块就会变成障碍方块，玩家要做的就是消除这些障碍方块。游戏中共收录 100 个勇者角色，共十个关卡，每个关卡包括 9 名勇者 1 名 BOSS 级勇者，击败全部 10 人可以开启新的关卡。虽然整体风格为点阵风格，不过比起 PSM 版 PSV 版的画面更加细致，全触摸操作也得到保留，非常顺畅。



魔王的好感度 +10、勇者好感度 –10

狩猎任务 试玩《灵魂献祭 Delta》

灵魂献祭 Delta		
ソウル・サクリファイス デルタ		
SCEJA	ACT	预定 2014 年 3 月



主要目标 体验和前作不同之处

辅助目标 献祭一名同伴

完成难度 ★★☆☆☆

《灵魂献祭 Delta》和《噬神者 2》一样，作为共斗游戏重要的一环被安排了比较多的试玩机器，而且也可以选择使用 PSV TV 进行试玩。事实上在 PSV 的试玩区也有一台 PSV TV，只不过控制者是 Show Girl，每次试玩会由一个 Show Girl、一个工作人员带两名玩家打一个新 BOSS。进行这个狩猎任务的是白了《灵魂献祭》3 次的胜负师，不过由于给他分配了他并不擅长的近战角色，所以加深了试玩难度，好在试玩版任务的难度很低，挨了 BOSS 好几下他也只掉了不到三分之一的血，一个回复魔法就能轻松回满，几乎不会遇到救赎和生贽同伴的选择。新 BOSS 的设计还是秉承了前作黑暗诡异的风格，当它飘浮在空中时近接武器就打不到它了。

和前作相比本作地形的变化是一个最大的不同，在试玩中地面升起一个圆形平台，胜负师的角色非常不巧地卡在了上面，他尝试了各种方法，还是下不来，最后大概过了两三分钟，不知是平台自动消失，还是同伴帮他打碎了平台，总算下来了。装备栏里有一种攻击时会消耗体力的新供物，是一套乱舞技，耗血不多，但输出不低。整体操作方法和前作比差距不大，因此熟悉前作的玩家，相信很快就能上手。





方向感 +6，地形熟悉度 +3，Show Girl 好感度 +1

挑战任务 试玩《高达破坏者》

高达破坏者		
ガンダムブレイカー		
NBGI	ACT	预定 2013 年 10 月 31 日

主要目标 试玩《高达破坏者》

辅助目标 更换机体部件

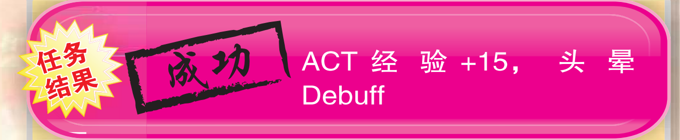


完成难度 ★★★★☆



从未接触过本作的笔者也不是个萝卜控，因此这个试玩堪称一个难度不小的挑战。一进入游戏就是在类似总部的地方，需要玩家接受任务后搭乘高达出击。其实在总部是可以进行机体改造试玩的，但是笔者由于对游戏并不熟悉没能尝试搭配一番，略感遗憾。试玩版提供的任务是 PSV 版全新的任务，敌方和己方均有战力槽，根据战况的不同战力槽会发生变化，清空后敌方战力槽能取得胜利。出击之后是一片开阔的区域，敌人在这个区域内活动，右上角地图里能够看到敌人位置。L 键 + □ / △是两种不同的远程射击模式，瞄准敌人之后可以从远处射击。接近敌人之后使用□ / △键的接近攻击，X 键是跳跃，能够躲避敌人攻击，R+X 键可以进行滑翔。和家用机不同，本作添加了触摸屏的功能，点击屏幕左下能够重置视点，点击屏幕右下能够开启 / 关闭锁定，因此家用机版本中最受诟病的锁定功能在本作中得到改良。整体背景感觉还是很不清晰，高达机体在空中战斗时和背景比较脱离，没有一种真正在空中战斗的感觉。PSV 版在前作基础上增加了全新的高达机体和任务，因此萝卜控们可以期待本作。





一般任务 试玩《英雄传说 闪之轨迹》

英雄传说 闪之轨迹		
英雄传说 闪の轨迹		
Falcom	RPG	2013 年 9 月 26 日

主要目标 试玩《英雄传说 闪之轨迹》

辅助目标 为读者取得试玩赠品

完成难度 ★★☆☆☆



由于临近发售所以部分玩家都抱着要不要买的想法在排队试玩《闪之轨迹》，导致试玩人数不少。在 SCE 展区的 PSV 和 PS3 试玩场地都能看到它的身影，SEGA 的展区也有部分试玩机器。PSV 版画面和 PS3 版基本持平，进入试玩后首先是播放一段 OP，跳过后可以直接进入游戏。使用左摇杆能够控制角色前进，按 L 键可以切换前进的代表角色，右摇杆能够调整视角。进入战斗后可以选择普通攻击、导力魔法攻击（アーツ）、必杀技攻击（クラフト）、移动、道具、逃跑。其中导力魔法和必杀技有一定的攻击范围，有的是一列有的是一行，合理选择能够打击更多的敌人。施放这些技能时会有角色特写非常帅气。部分角色可以施放各种加、减状态的技能，帮助其他角色输出。战斗中可以发动双人合体必杀技，还可以进行追击。迷宫内采取可见式遇敌，但不是很好躲，总是会进入战斗，笔者为了见一下 BOSS 不断逃跑往前冲，最终还是因为时间关系只是看到 BOSS 而没能消灭它。总的来说本作继承了“《轨迹》系列”的高素质，个别玩家熟悉的角色也会

进行客串，本辑《掌机王 SP》发售时游戏也已经正式发售，喜欢的玩家不妨尝试一下。





玩偶 +1、《闪之轨迹》闪光购物袋 +2、躲怪技能 +3

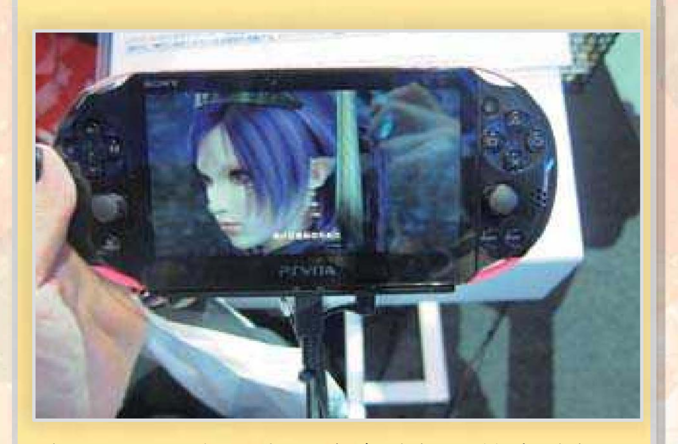
单骑任务 试玩《无双大蛇 2 终极版》

无双大蛇 2 终极版		
无双 OROCHI2 Ultimate		
Koei Tecmo Games	ACT	2013 年 9 月 26 日





Koei Tecmo Games 今年自己的展台没有任何试玩，两款《无双》的试玩均在 SCE 的 PSV 展区，由于临近发售日，再加上之前已经在东京各地举办过一系列试玩活动，所以媒体日试玩《无双大蛇 2 终极版》的人并不多。



试玩版可以在几个模式中选择，笔者选择了故事模式下操纵妲己进行游戏，过场 CG 非常精致。操纵方法和系列游戏类似：□键是普通攻击；△键是蓄力攻击；○键是发动无双乱舞 / 无双奥义；X 键为跳跃 / 乘马 / 下马；L 键受身。在左右两侧划动 PSV 的背触板可以切换武将，合体槽最大时同时划动能够发动真・合体技。同屏人数在 20 人左右，并没有明显延迟或者卡屏，对于掌机游戏来说还不错。不过想要达成像家用机游戏一样动不动千人斩的效果还是难了一些，而且笔者对“《无双》系列”并不熟悉，导致最后的连击数非常之少。阵型技作为本作的全新要素在试玩中也能体验到，效果非常华丽。推荐喜欢“《无双》系列”的玩家尝试本作。



妲己姐姐的武器皮球 ×2，为了找马跑断的腿 ×2

论破任务 试玩《弹丸论破 1・2 再填装》

弹丸论破 1・2 再填装		
ダンガンロンパ 1・2 Reload		
Spike Chunsoft	AVG	2013 年 10 月 10 日

主要目标 试玩《弹丸论破 1・2 再填装》

辅助目标 进入裁判部分



完成难度 ★★★★☆

由于动画的热播推动了《弹丸论破》的人气，因此本作虽然为前两作游戏的重制版，



▲大屏幕上的《弹丸论破》。

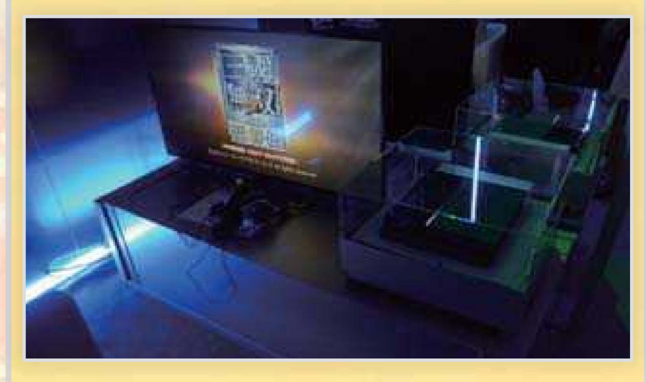
依然吸引了不少人试玩，即使是媒体日也需要排队一段时间。游戏的画面比 PSP 自然是进化不少，不过依然不是全语音，对于一款 AVG 来说确实是美中不足。试玩时可以选择试玩《弹丸论破 1》或者《超级弹丸论破 2》，笔者选择了《2》。开头讲述了主人公如何和同学一起被困在无人岛。之后开始在海边搜查，搜集证据，使用触摸屏能够轻松进行调查。从没玩过本作的笔者试图快速跳过剧情以便进入学级裁判部分，然而还是由于搜查时间比较长没能在试玩时间内达成目的。

令人比较意外的是在 SCE 的 PSV TV 展区有一台 PSV TV 就在展示本作的试玩，从大屏幕看本作的画面并没有多少缩水，学级裁判部分也更具魄力。





《真・三国无双 7& 猛将传》在 SCE 的展区分别有 PS3 和 PSV 两个版本的试玩。试玩版提供了“虎牢关の战い”这个关卡供玩家



试玩，可选角色为吕布、貂蝉、赵云三人。操作和家用机版基本相同，□键普通攻击；△键蓄力攻击；○发动无双乱舞。结合 PSV 的机能添加了触摸操作，触摸地图可以切换地图模式；触摸左下角人物头像可以使角色觉醒；触摸右下能够召唤马匹并乘坐。由于地图比较大，试玩过程中并没有留意到马匹的召唤功能，因此感觉一直在跑路。角色发动无双乱舞后非常华丽，同屏人数在 20 人左右没有卡屏或者延迟。







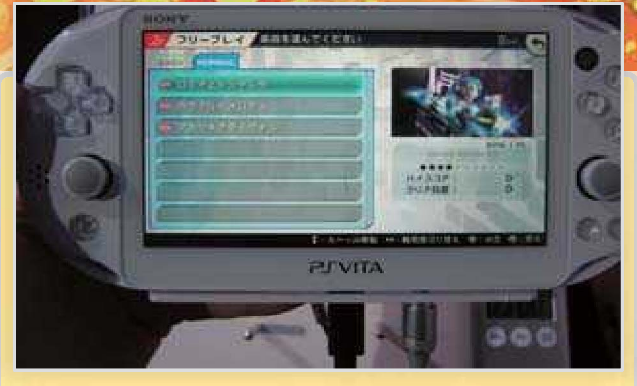
初音未来 女歌手计划 f 2nd		
初音ミク－プロジェクト ディ－ヴァ－f 2nd		
SEGA	MUG	2014 年内

主要目标 试玩《初音未来 女歌手计划 f 2nd》

辅助目标 获得试玩贴纸



完成难度 ★★★☆☆



《初音未来 女歌手计划 f 2nd》在 SEGA 自己的展区以及 SCE 的 PSV 展区均设有试玩机器，试玩结束后会获得纪念贴纸。试玩版提供了 3 首歌供玩家选择：《ロミオとシンデレラ》、《カラフルメロディ》、《アカツキアライヴァル》，每首歌可选三种难度。本作的基本操作和前作相同，根据屏幕上掉落的按键提示按下对应按键就能取得高分。其中五角星按键需要触摸屏幕，全新添加了双触摸按键，需要同时使用两只手触摸屏幕。游戏的画面和前作持平，角色的服饰为全新服饰。本作的读盘时间略长，由于试玩时有秒表计时，因此在选歌后特地记了一下时间，读盘在 20 秒左右，感觉稍微有点漫长。



▶试玩获得的贴纸。





试玩贴纸 ×1，《ロミオとシンデレラ》熟练度 +3、等待读盘的耐心 –2

乱斗任务 试玩《JUMP 全明星 胜利之战》

JUMP 全明星 胜利之约		
Jスタ－ズビクトリ－バ－サス		
NBGI	ACT	发售日未定

主要目标 使用坂田银时击败其他对手

辅助目标 使用全部角色



完成难度 ★★★☆☆



《JUMP 全明星 胜利之战》的开发完成度只有 50% 左右，在 NBGI 的展台只设置了 PS3 版试玩，没有 PSV 版。试玩版可选角色为孙悟空、阿虏、鸣人、路飞、黑崎一护、坂田银时，六人均是 JUMP 旗下人气角色。试玩时可以选择一个人进行游戏也可以选择两人对战。先选择自己使用的角色后再选择自己的同伴和两名敌人角色，之后就会进入战斗。受到库玛同学对坂田银时的执着影响，本人在试玩时也选了银桑，开场后四个人分别亮相并说了自己的代表性台词确实十分帅气，让人燃了起来。基本攻击方法非常简单，只需要连续按指定按键就可以形成连击，银桑是□ + □□ + □□□就能发动必杀技“龟派气功”，摇杆↑ + △也可以发动另一个主要攻击方式。当必杀槽最大时就能发动两个人的合体攻击，会有非常华丽的必杀技画面。保留了《银魂》的恶搞风格，在银桑喊出“升龙拳”的一瞬间我就笑喷了，另外新八也会出场吐槽。悟空必杀技为□□□ + × + □□□ + ○、鸣人必杀技为□□△ + △△△、阿虏必杀技为（↑ + ○）+ ○、路飞必杀技为（R1 + △）+ △△△、一护必杀技为（R1 + ○）+ □□□、□□□ +（↑ + △）。在战斗过程中会破坏四周的建筑，但是感觉建筑物建模还不完全，在打斗过程中发挥的作用较少，虽然使用简单按键就能形成连击，不过感觉角色战斗时招式过少，整体素质有点对不起 JUMP 全明星倾情出演的豪华阵容，希望到开发完成时能够有所改善。



吐槽能力 +2，乱斗水平 +1

紧急任务 试玩《剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星》

剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星		
剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram		
NBGI	ACT	预定 2013 年 12 月 19 日

主要目标 5名角色都用一遍

辅助目标 击败关卡 BOSS



完成难度 ★★★★☆

UCG小编宇宙人堪称《魔法少女小圆》的铁杆粉丝，本次试玩任务自然交由他来完成，下面是他为大家带来的任务完成情况报告。



《剧场版 魔法少女小圆》再次改编游戏的消息在TGS正式开始前一个星期左右就已经公开了，而且由原来的迷宫RPG改为了动作游戏这个变化更是令身为小圆“脑残粉”的笔者充满了期待。当然，更令我意外的是TGS上居然能玩到本作的试玩，只不过只能在SCE的PSV展区内才能玩到，而且机器也只有一台，毕竟小圆的人气是摆在那的，所以哪怕是媒体日，如果不第一时间去抢号码还是要等上一个多小时才能玩到的。

说回游戏，游戏的操作方式是×键跳跃、长按○键奔跑、△是近战攻击、□则是魔法攻击。按R键+□/△键可以跟同伴使出华丽的组合攻击。利用奔跑状态可以使出不同的近战攻击。近战攻击的距离很短，哪怕是学姐、晓美焰这些用远程武器的角色，近战攻击都没有太远的距离。而魔法攻击则普遍是远程攻击（包括近战向的美树沙耶香也能使出剑气、投剑等远距离攻击），这可能是试玩版招式设定的原因。画面的右下角的招式栏显示着魔法攻击的名称，玩家出战前可以同时装备三招魔法攻击，战斗中按方向键←/→可以随时切换。魔法攻击都有散热时间，散热过程也会在招式栏显示出来。越强的魔法散热时间越长，但是装备的魔法散热时间是分开的，发动了一招之后可以马上换别的



魔法发动。发动魔法会消耗角色的MP，玩家可以按Select键消耗灵魂结晶来回复魔力，同伴倒下了也可以消耗这个将其救起来。

虽然本作跟“《噬神者》系列”一样都是由富泽佑介开发，但是他能否在制作《噬神者2》的同时保证本作的质量也是笔者所担忧的地方。游戏的迷宫和BOSS设计强调对原作的还原，BGM也沿用了梶浦由记创作的原版音乐（前作的BGM并未采用动画版的音乐），将魔女结界独有的怪异氛围表现得淋漓尽致。不过作为动作游戏，本作比《噬神者2》逊色得多，一方面，游戏的打击感比较虚，人物走路动作也有点别扭，另一方面是角色之间的差异较小，近战和远程角色的性能没能分化出来，希望正式版能够改进。笔者试玩了其中4名角色，每位角色的经典招式都有高度还原，而且说不定会加入剧场版的最新角色，如果你是原作粉丝，本作正式版的表现绝对值得期待。

任务结果 失败

学姐的头 ×1，契约 ×1，总觉得签订契约就会有什么不好的事情要发生的预感 ×1

一般任务 试玩《真·高达无双》

真·高达无双		
真・ガンダム无双		
NBGI	ACT	预定2013年12月19日

主要目标 试玩《真·高达无双》

辅助目标 无



完成难度 ★★☆☆☆



“《高达无双》系列”首次冠上了“真”的前缀，可以看出 NBGI 想为这作注入新的活力。本作首次对应 PSV 版，掌机的玩家们也可以体验这个系列的独有魅力了。可惜本次 TGS 上 NBGI 只提供了 PS3 版本试玩，在本次的试玩版中，有三种组合供给玩家游玩，分别是强袭高达、V 高达和首次加入的大型 MA 战。游戏的手感继承了系列特点，普通攻击配合特殊攻击可以组合成各种各样的招式，熟悉应用可以让爽快感倍增。游戏中的无双槽非常容易蓄满，因此无双槽满的时候就尽管使用吧。除此之外，游戏还能发动各个角色的特殊能力，比如爆种、新人类等，让各方面的能力有所提高，在这个状态下发动无双技还能有特别的演出。试玩时小编时雨选择的是强袭高达，这个状态下的攻击还有木马在上方进行掩护攻击，攻击范围非常大。本作和系列前作相同，动态的战场随时会有新任务的出现，玩家完成后能获得一些特殊的奖励。但直观的感觉上看，游戏的画面并没有任何的进步，甚至有些粗糙。同屏的敌人数量非常非常多，不一会就能千人斩，这点值得称道，但遗憾的是游戏有时候会有掉帧的情况出现。根据试玩了大型 MA 的同事介绍，MA 战更像是噱头，游戏的操作没什么特别的变化。而且 MA 还能做出一些与机体不相符合的动作，让人哭笑不得。总的而言，游戏比起系列作来说操作的进化程度并不算大，但由于试玩的只是当中的一个模式，具体的游戏素质还需要等以后有更多的情报放出才能判断。



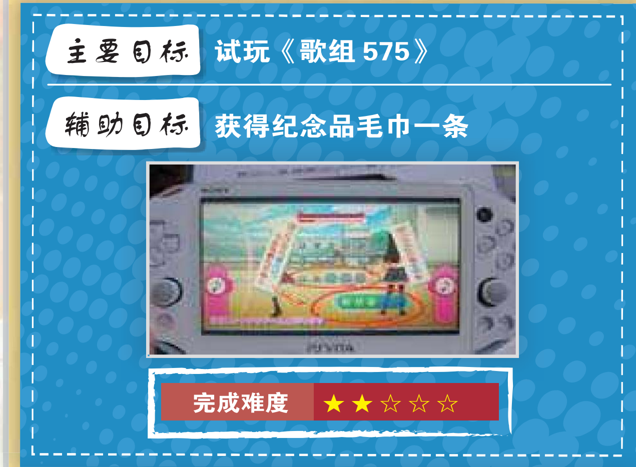
萝卜魂 +3，爽快感 +3

一般任务 试玩《歌组 575》

歌组 575		
歌組み 575		
SEGA	MUG	预定 2014 年 1 月 23 日

主要目标 试玩《歌组 575》

辅助目标 获得纪念品毛巾一条



完成难度 ★★☆☆☆





在本届 TGS《歌组 575》分别在 SCE 的 PSV 展区和 SEGA 自己的展区都可以试玩到，其中 SEGA 展区试玩的话可以得到“575 纪念毛巾”一条。遗憾的是小编半夏是在 SCE 的 PSV 展区玩到的这款游戏，因此并没有获得毛巾纪念品，不过还是带回了游戏的最新消

◀没有掉落的赠品毛巾。

息。俳句是日本的一种古典短诗，由十七字音组成，575 是组成俳句的假名字数格式。SEGA 的《歌组 575》正是一款使用日文填词的音乐类游戏。游戏全程采用触摸操作，没有用到任何按键操作。游戏内收录的歌曲均由 Vocaloid 演唱，玩家要做的就是观察屏幕正中缺失的歌词部分，将歌词按正确的顺序填进去就能取得高分。因此这款游戏非常考验玩家的日语水准。不管填写歌词的顺序是什么，Vocaloid 都会忠实地演唱出来，所以有时填错也能达到非常有趣的效果。除了填词部分，在画面左右两侧还会有大量按键提示掉落，需要配合提示触摸两侧的标志，也有需要背触板才能完成的提示，比较考验节奏感。在游戏中 SEGA 创作了两名原创主角，她们是一对的女子高中生——正岡小豆（声优：大坪由佳）和小林抹茶（声优：大桥彩香），有着各自独特的性格。SEGA 曾表示要把《575》做成一个独特的企划，希望有更多的人加入到《575》角色的二次创作中，而动画、漫画、小说等一系列官方企划也正在酝酿中。

任务结果  《歌组 575》熟练度 +1，Vocaloid 好感度 +1，音痴和日文盲的 Debuff

特殊任务 试玩《最终幻想 X HD 版》和《最终幻想 X -2 HD 版》

最终幻想 X HD 版		
ファイナルファンタジ -X HD		
Square Enix	RPG	预定 2013 年内

最终幻想 X -2 HD 版		
ファイナルファンタジ -X-2 HD		
Square Enix	RPG	预定 2013 年内

主要目标 试玩《最终幻想 X HD 版》和《最终幻想 X -2 HD 版》

辅助目标 无



完成难度 ★★☆☆☆







▲お祭り士的攻击方式非常有趣。



《最终幻想 X》和《最终幻想 X -2》的人气非常高，即使 SE 准备了不少试玩机器依然需要排上一段时间才能玩到。现场只有 PS3 版试玩，并没有 PSV 版试玩，试玩时可以从《X》和《X -2》中任选一款。笔者第一次试玩十分悲剧地选择了《X》，因为《X》的开头有一大段影像，且不能跳过，试玩时间又非常短，只能进去看了一下影像就又出来了，没能体验到其他系统，左右两边同样选择试玩《X》的玩家也是一脸茫然。只好再排一次队选择试玩《X -2》，进入游戏后可以探索ガガゼト遗迹，体验移动和

战斗乐趣。游戏中收录了《最终幻想Ⅹ-2》PS2国际版中才有的职业“お祭り士”，让角色转职成“お祭り士”后非常有趣。战斗场面非常华丽，重置过的画面比PS2版更能体现游戏的魅力。



排队经验+30，重制满意度+50

一般任务 试玩《KNACK》

KNACK		
KNACK		
SCE	ACT	预定2014年2月22日

主要目标 试玩《KNACK》

辅助目标 获得隐藏道具



完成难度 ★★★☆☆



本作有PS4和PSV双版本，在PS4展区有游戏主角的巨大塑像非常抢眼，PSV展区只有一台试玩机器，还接了显示器输出，因此即使试玩的人不是很多也要排队挺久。游戏操作非常简单，只需要一个按键就能攻击敌人，击碎路边的贩卖机和水晶就能获得能量碎块，这些碎块会吸附在主角身上，让主角变得越来越大，力量也越来越强，类似于《块魂》。地面会有一些类似炸弹的陷阱，需要注意躲避。路边有各种隐藏的岔路，击碎伪装进入岔路就能获得道具的一个零件，集齐全部零件可以拼装一个道具，这算是本作的收集要素之一。游戏有一些机关需要让主角变身为迷你版才能进入开启，在迷你版和巨大版之间自由切换解谜是游戏的乐趣之一。



称号“隐藏道路开启者”，称号“大块头和小个子”

3DS篇

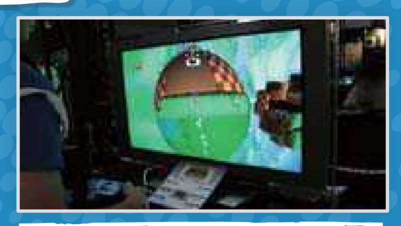


一般任务 试玩《索尼克 失落世界》

索尼克 失落世界		
ソニック ロストワ－ルド		
SEGA	ACT	预定2013年10月24日

主要目标 试玩《索尼克 失落世界》

辅助目标 试玩3DS版本《索尼克 失落世界》



完成难度 ★★☆☆☆

在SEGA的展台上，《索尼克 失落世界》也是一款很有人气的作品。在进入试玩的时候工作人员会询问小编想要玩哪个版本的，小编选了3DS就开始游戏。试玩版依然是纵向的关卡，相信在正式版当中会有横纵结合的关卡出现。游戏的玩法和系列传统并没有太大区别，玩家需要操作索尼克往前跑，在这个过程中需要躲避机关并且收集系列传统的金环。一旦触碰到机关或者被敌人攻击时会全部掉出，需要注意。在跑动的过程中还能加速，一部分的敌人需要加速到一定程度之后才能秒杀。游戏中依然会有检查点和跳跃点的存在，方便玩家在各个区域之间移动。本作中还能沿着墙壁走动，但需要注意的是在墙壁走有一定的时间限定，如果跑动的时间太长会有可能因为耐力不够而跌下。在本作中依然需要和巨大的BOSS战斗，战斗方式和以往类似，寻找敌人攻击的空档，利用

高速的运动进行攻击。在破坏巨大的 BOSS 后，试玩版自此就落下帷幕。遗憾的是本次的试玩版并没有尝试到宣传中的变身能力，让我们一起观望正式版的表现吧。



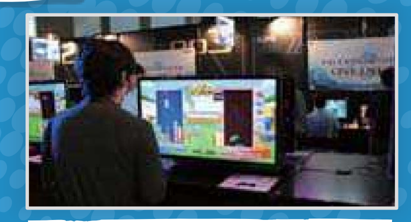
任务结果 大成功 速度 +10，爽快感 +5

一般任务 试玩《噗哟噗哟对俄罗斯方块》

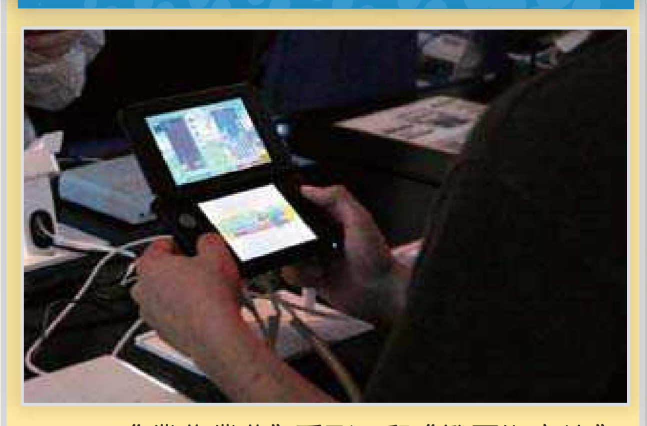
噗哟噗哟对俄罗斯方块		
ぷよぷよテトリス		
SEGA	PUZ	发售日未定

主要目标 试玩《噗哟噗哟对俄罗斯方块》

辅助目标 获得纪念品气球



完成难度 ★★★★☆



“《噗哟噗哟》系列”和《俄罗斯方块》都是全球范围内的人气益智游戏，相信没几个玩家童年没玩过这两款游戏吧？同样是落下类方块消除游戏，如果组合起来会有什么样的化学反应呢？《噗哟噗哟对俄罗斯方块》给了我们一个完美的答案。在 TGS 的 SEGA 展台上，本作也是一款高人气的试玩游戏。但玩家们到底是冲着给力的气球纪念品还是冲着游戏本身就不得而知了。在经过较长的时间等待之后，小编也玩上了这款游戏。游戏开始后玩家可以自由选择角色进行对战，角色几乎都是“《噗哟噗哟》系列”出现过的老角色，选择后就能选择游戏模式进行对战，可以自由选择“噗哟噗哟”模式或者是“俄罗斯方块”模式。噗哟噗哟模式下玩家需要将相同颜色的相连 4 个才能消除，而且噗哟噗哟会像水滴一样掉到下方，活用这一点是连续消除的关键。俄罗斯方块则是消除一排给对方带来障碍。在对战的过程中，玩家会根据消除的数量给对手一定的游戏障碍，如果能连锁消除还能一次性给予敌人大的打击。如果发现自己上方积累了不少敌人的攻击的话，需要迅速利用我方的方块或者噗哟噗哟来进行抵消。本作是一款很轻松的游戏，正式版还会加入网络对战的功能，喜欢的玩家可以留意后续报道。



任务结果 大成功 噗哟噗哟气球 ×1，合作冲击感 +3

一般任务 试玩《初音未来 未来计划 2》

初音未来 未来计划 2		
初音ミク Project mirai 2		
SEGA	MUG	预定 2013 年 11 月 28 日

主要目标 试玩《初音未来 未来计划 2》

辅助目标 试玩全新的触摸模式



完成难度 ★★☆☆☆

SEGA 官方展区共展出两款初音音乐类游戏，人气相当，都有不少是试玩者。《初音未来 未来计划 2》依然是以粘土形象角色为最大的卖点，可爱的粘土人在 3DS 持续卖萌，本作继承了前作的按键模式，并添加了全新的触摸模式，在触摸模式下需要点击下屏幕的圆形按键，有点类似《太鼓之达人》的玩法，上屏幕出现带箭头的提示时可以不用管位置而在下屏幕按箭头方向划动类似《交响旋律最终幻想》的玩法。试玩版共有三首歌曲供玩家选择，都是全曲收录，包括所有的间奏和副歌，每首歌都比较长。由于时间有限，没能体验到角色房间的变化有点遗憾。喜欢



■试玩获得的贴纸。

粘土初音，以及初音的铁杆粉丝可以期待一下本作的发售。



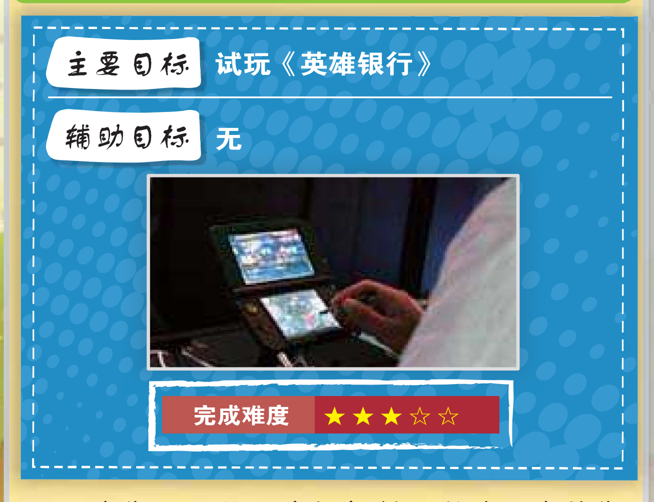
任务结果 大成功 试玩贴纸 ×1，粘土人的治愈 +100，HP+100

一般任务 试玩《英雄银行》

英雄银行		
ヒ－ロ－バンク		
SEGA	RPG	预定 2013 年 12 月 19 日

主要目标 试玩《英雄银行》

辅助目标 无



完成难度 ★★★☆☆

本作是一款面向低年龄层游戏玩家的作品，玩家扮演的主角一夜之间突然欠债 100 亿，只能通过参加英雄比赛取得报酬来还钱。试玩版是在校园地图，可以自由移动和同学对话触发剧情然后到楼梯口和 NPC 对话进入战斗，进入战斗后下屏幕显示雷达地图，地图上会出现许多金币和钞票的图标，划动下屏幕让角色缓慢移动到图标上就能获得金钱。使用金钱可以发动各种技能，越高级的攻击技能花费的金钱越多，对对手照成的伤害也就越大。对手发动攻击时也需要花费金钱金钱来防御。在战斗过程中注意根据对手属性变更自己装备，采用相克属性能造成更大伤害。将对手的金钱耗光就能取得胜利。



任务结果 大成功 “那么多钱给我多好啊”的感慨 ×1，学会必杀技“用钱砸砸砸死你！”

一般任务 试玩《冒险岛 命运少女》

冒险岛 命运少女		
メイプルスト－リ－ 运命の少女		
Nexon	A・RPG	预定 2014 年内

主要目标 试玩《冒险岛 命运少女》

辅助目标 获得纪念品



完成难度 ★★☆☆☆

“《冒险岛》系列”是 Nexon 自 2003 年就在日本开始服务的 2D 在线动作游戏，现在该系列在 93 个国家开始在线服务，可以看出这个系列的高人气。而本作是以系列主人公为主要角色，为了探求从自身飞出的精灵秘密，她开始了冒险的旅途。进入游戏



▲ SEGA 的合作小伙伴们的试玩都在主展台的一侧。

的最直观感受就是每个角色的脸部表情都非常的生动，尤其是女主角的表情非常的萌。角色的动作和 NPC 熊猫非常可爱。游戏的攻击手段并不太多，除了基本的三连段之外，游戏一开始有一招连续攻击的必杀技，用在解围的时候非常有效。但需要注意的是发动必杀技是会消耗 SP 槽的。本作的移动方式是 2D 平台的方式，游戏中会显示地图和目标地点，玩家需要通过平台间的移动来到达目标地点。类似于动作角色扮演游戏，游戏中也会有等级的设定，每次升级 HP 和 SP 都会全恢复，灵活利用能让战斗变得更加轻松。在战斗的手感上，女主角使用的枪，因此攻击的速度会稍微缓慢一些，打击感略微有些不足。而且需要注意的是敌人的身体有攻击判定，如果碰到敌人会耗费大量的 HP，攻击敌人时候要保持一定的距离。由于 3DS 的机能特性，下屏幕会显示不少有用的消息，使用道具也非常的方便。故事上讲述女主角修炼出山的事情，在经过几个场景之后，就会开始 BOSS 战了。BOSS 有几种攻击方式，包括近距离的火焰拳和全屏幕的弹跳，随便中一招就会扣掉玩家三分之一左右的 HP。但出招很慢，而且出招完它都会有很长的硬直时间，因此也不算难对付。胜利后剧情，主角取得新的蓄力技能和妖精的攻击技能，可以在下屏幕的技能进行切换。总的而言游戏非常清新，网游原作的粉丝能从游戏中找到熟悉的感觉，不过本作依然只能算作小众类的作品。

▶试玩本作的赠品是一小包橡皮筋。

任务结果



小包橡皮筋赠品 ×1，复古感 +3，熊猫治愈度 +10

重点任务

试玩《智龙迷城 Z》

智龙迷城 Z		
パズドラ Z		
GungHo	PUZ	预定 2013 年 12 月 12 日



全场最多的 3DS 都摆放在 GungHo 展台，不过媒体日依然需要拿整理券才能试玩到这款移植自手游的吸金大作。试玩时玩家在一个特殊的大会会馆，可以自由移动开启不同难度的战斗挑战不同的 BOSS。根据选择的难度不同系统会自动编成不一样的队伍，主动技能和被动技能不同。进入迷宫后消除面板上的珠子就能使用对应的属性攻击怪物，攻击会累计技能槽，想要发动宠物技能需要消耗技能槽，最好在进入 BOSS 战之前将技能槽积满。面板上发光的珠子是“Z 宝珠”，消除这样的珠子能够给敌人





造成较大的伤害。怪物释放技能的效果比较华丽，而且一直处于动来动去的样子显得活灵活现。试玩版的几关完成后都没有掉落宠物蛋，不知是设定的不会掉落还是掉落率十分坑爹。在试玩结束后会得到一张完整的试玩版卡带，可见 GungHo 今年当真不差钱。期待这款手游大作在掌机平台也能持续引发销售热潮。

任务结果



试玩版卡带 ×1，没有得到宠物蛋的失落感 +1，游戏期待度 +2

一般任务 试玩《交响旋律 最终幻想 谢幕》

交响旋律 最终幻想 谢幕		
シアトリズム ファイナルファンタジー カーテンコール		
Square Enix	MUG	预定 2014 年春

主要目标 试玩《最终幻想 节奏剧场 谢幕》

辅助目标 达成 S 评价



完成难度 ★★☆☆☆



在 TGS 最后一天临近试玩时间结束时玩到了这款音乐游戏，本作收录了 200 多首“《最终幻想》系列”经典歌曲，并搭配经典动画，轻易就能够打动系列粉丝的心。试玩版收录了《FFXIV》、《FF 零式》、《FF Ⅶ 再临之子》、《闪电归来 FF Ⅹ Ⅲ》、《FFV》、《FFVI》、《FFIX》、《FFX》这几部作品的歌曲，每部作品有 1 ~ 2 首，非常厚道，另外在出场角色中可以看到全新加入了《FF 零式》的角色。基本系统继承前作，根据上屏幕按键提示在下屏幕点划就能攻击敌人，高难度下非常爽快，可惜小编属于手残党依然只能拿到 B 评价，如果换了厉害的鲁叔一定能够拿到高分 S 评价。本作可谓非常厚道，推荐喜欢“《FF》系列”的玩家尝试。

任务结果



手残的 Debuff，《FF》怀旧情结 +1

一般任务 试玩《海贼王 无限世界 红》

海贼王 无限世界 红		
ワンピース アンリミテッドワールド レッド		
NBGI	A・AVG	预定 2013 年 11 月 21 日

主要目标 试玩《海贼王 无限世界 红》

辅助目标 击败最终 BOSS



完成难度 ★★★☆☆

试玩版提供了一个简单的小迷宫供玩家挑战，在前进到 BOSS 战之前需要进行几场



小兵战，消灭全部杂兵才会开启通往下一个地图的门。操作比较简单，L 键长按会锁定敌人；Y 键是弱攻击；X 键是强攻击；B 键为跳跃，比较有意思的是 A 键，A 键为动作键，在游戏过程中遇到特殊情况时会在屏幕中央位置提示按下 A 键，及时按下后就能发动躲避、翻滚、攻击等一系列特殊动作。试玩版的 BOSS 是一只巨大的龙，需要跳到空中才能打到它，在攻击过程中需要不断躲避它喷射的火球，注意按 A 键的时机，如果错过就会被重伤。由于操作不熟练在试玩结束前没能击败 BOSS，正式版发售后想要挑战的玩家可以去尝试一下。



恶魔果实 ×1，空中连击熟练度 +2

一般任务 试玩《机灵粉碎者》

机灵粉碎者		
ガイストクラッシャ		
Capcom	ACT	预定 2013 年 12 月 5 日

主要目标 试玩《机灵粉碎者》

辅助目标 并获得纪念品 3DS 保护包



完成难度 ★★☆☆☆

这是一款被戏称作“低龄版《怪物猎人》”的游戏，本作也受到 Capcom 的卖力宣传，不仅仅是游戏，这个系列还将以动画和模型同步推出。在展会现场展出了本作的各种精致模型，展区的工作人员都穿上了本作的特殊服装，整体的氛围非常棒。试玩区分为两个部分，上方是联机区域，下方是单机区，本作的联机要素占有重要的比重。小编尝试的是单机版。每个试玩台旁边都有几个称为机灵的装饰，将其套上特殊的保护壳就可以为游戏中的角色装上特殊的机甲，十分有趣，在排队等待试玩的时候可以把玩。可游玩的部分分为两个，第一个是教程，教玩家们基本的操作方式，游戏的操作方式非常丰富，还有特殊的连击存在，不愧是 Capcom 出品，在打击感上一点也不含糊。主角有三个形态，除了一般的标准形态之外，还可以把身上的装甲变成武器使用，这个时候招式会优化，但自身的防御力降低。在受到攻击或者攻击敌人的时候 EX 槽会增加，等到满的时候就能变身了。变身后所有的招式技能都有所变化，攻击力高攻击范围也大，但是有效的时间并不长，这一点需要注意。在掌握完基本的玩法之后，玩家可以选择任务关卡开始游戏。从实际体验上说，各个装甲有着不同的属性和攻击方式，而且在本作中属性的占比很大，一旦选择错属性的话基本就是被秒的节奏。在试玩版的关底需要面对大型的 BOSS，但是感觉游戏在平衡性的调整上有些问题。敌人的一个普通攻击就能扣除我方大量的 HP，但是我方的普通攻击和连段打上去基本是不痛不痒的，但使用一个必杀技就能轻松秒掉 BOSS，让人有些无语。从试玩版的表现上看，游戏在操作和概念上做得很好，但希望在正式版中游戏的平衡性能有所修正。





▲和《战国 BASARA4》的合作套装。



狩猎兴趣 +2，BASARA 套装吸引力 +3

最初与最后的奇遇

——2013 TGS 游记

2013.9.16 — 2013.9.21　文 / 半夏

■左起：anubis、胜负师、半夏、八重樱、时雨、宇宙人。

9 月 16 日

深圳→香港→台湾→东京

第一步　来组个队吧

要刷“TGS”这个这么大的副本单靠小编半夏一个是绝对无法完成的，这个时候就要和小伙伴组个队了。本次TGS 报道团由 UCG 主编胜负师带队，UCG 部门派出八重樱（八老师）、宇宙人、时雨、美编 anubis。《掌机王SP》部门则只有我一个人，肩负着所有掌机游戏的试玩再加上为大家拿赠品谋福利的重任，压力山大啊。

幸运 A 与幸运 E


■黑夜里黑色的时雨和黑色的旅行箱。

在去东京的前一天，八老师在微博 @ 我台风登陆东京的消息，这是 UCG 报道团报道 TGS 这么多年来首次遇到台风登陆东京。遇到如此小概率的事件真不知是幸运还是不幸，也正是从这一刻开始，一场幸运 A 与幸运 E 并存的旅途正式拉开序幕。摆在小编面前的第一个困难任务，就是——赶飞机。这种极具挑战性的任务从来都是没有奖励只有惩罚的亏本买卖。历年 UCG 报道团都是早上 10 点左右的飞机，今年也不例外，这意味着所有人 5 点半就要集合准备出发。而前一晚因为工作原因加班到半夜 2 点半的我非常之忧愁，真是回家睡 1 小时又要往公司赶的痛苦节奏。在按掉第六个闹钟的时候，我终于战胜睡魔爬了起来和宇宙人、时雨一起拖着巨大的箱子来到了集合地点。

过海关是对晕车的人最大的考验，听胜负师讲起奈落也晕车，莫非这是天津人特色？但是看着生龙活虎的八老师我很快就打消了这个念头。好在早上路比较顺畅，很快就到了机场。由于每年过年回家都采取深圳→香港→北京→天津的迂回路线，所以对香港国际机场比较熟悉。大家一起来到二楼的饮食区，吃出远门的第一顿早饭。


1. 吃麦当劳，需排队 10 分钟左右。
2. 吃其他某快餐，看餐牌还不错的样子。

选择 2 →金钱 –40、幸运 –5、饱腹度 +1、幸福感 –1

当面对上面两个选项时如果是在游戏里，估计大家会毫不犹豫地选择第一项，因为玩家往往会用最大的恶意揣测制作人的内心，但是现实生活中却总是有笨蛋选择第二项，没错我们就是那群笨蛋。早餐是标准的西式快餐，炸鸡、咖啡、香肠，等等！那个小小的圆圆的是什么？这个就是传说中的碗仔翅，这里哪有一碗啊！和图片严重不符啊亲，“口仔翅”还差不多，只够人喝一口。

在吃掉遭受众人吐槽的早餐之后，到了登机时间。由于飞机要经停台湾，所以尽管此时东京台风正强，我们还是准时起飞了。台风和我们的前进方向一致，当我们顺利抵达东京时它已经去欺负北海道了，这样幸运 A 开头的旅途应该还算不错吧。抵达酒店之后大家开始寻找第一顿晚饭的地点。


■这个东西怎么填啊？——By 困扰的阿楞

■饭桌上宇宙人拿出了他的小圆。

■治愈人心的味噌锅。

1. 去每年都会去的“马肉”居酒屋。
2. 在晚上 10 点寻找新的吃饭地点。

选择 1→金钱 –700、饱腹度 +8、幸福感 +1

早上损失的幸福感终于在晚饭被补了回来，“马肉”居酒屋是位于酒店附近的一家居酒屋，因为发生了 2011 年奈落的“马肉”事件而出名，在那之后 UCG 报道团的第一顿饭都是在这里吃的。来这里的客人大多是来喝酒，所以主食份量都很小，不过味道不错，最后端上来的味噌锅极大地满足了我这个火锅爱好者。

出了居酒屋往前走不远有一家 Family Mart，身为初音的粉丝自然要冲进去抽一发奖品了。这家店其实很不错，初音 A 赏和 B 赏等大奖都还在，可惜我们一群人的幸运值都没有刷够。宇宙人抽中一个垫板，八老师和胜负师各抽中一个挂件、我是一个小包。在完成这一次的幸运度积累后，众人回到酒店休息，迎来第二天满满的行程。



■开启隐藏地点地图——Family Mart。

江之岛→歌舞伎町→Capcom Bar

9月17日

不迷路不成旅行

第二天早早起床，吃过早餐之后众人向着原定的目的地——江之岛前进，同时也开始了迷路之旅。想来迷路才是正常，到东京怎么可能不迷路，当年和朋友第一次去池袋找酒店时真是迷路迷到想哭的地步。本人对东京地铁的认知仅局限在 JR 线，凡是超出这个范围的一概属于未开拓的地图。



■半夏的认知范围，只有这么大。



■可惜保质期太短，不能拿回编辑部做手信。

偷偷趁宇宙人排队询问车票的间隙买了在日剧《美食侦探》中大受好评的特产东京香蕉，只是无心购买的道具想不到却成了之后救我于水火的关键。排了半个小时队的宇宙人最后只得到一个一开始我们就已经知道的方法——下车再补票。原来在东京不管买了到哪里的车票，下车时使用精算机放入上车时的车票，之后补齐应付的车费就可以获得一张精算凭证，凭借这个凭证便能顺利出闸。另外向去东京旅游的读者再推荐一个更简单的方法，在机场办一张“西瓜卡”（Sucia），西瓜卡的作用类似于香港的八达通，既可以刷卡上下地铁，也可以在自动贩卖机刷卡购买饮料，非常方便。

偶尔的少女心

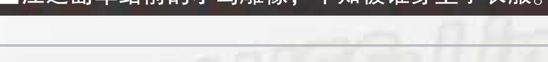
在抵达藤泽之后要转乘电车才能到达江之岛，出了藤泽车站一行人眼前均是一亮，因为这里和东京繁忙的氛围完全不同，大家都是懒懒散散地前进。电车的速度很慢一直坐下去就能到达镰仓大佛，不过这一次我们的目的地可不是那里。



■车站也卖萌。



■江之岛车站前的小鸟雕像，不知被谁穿上了衣服。



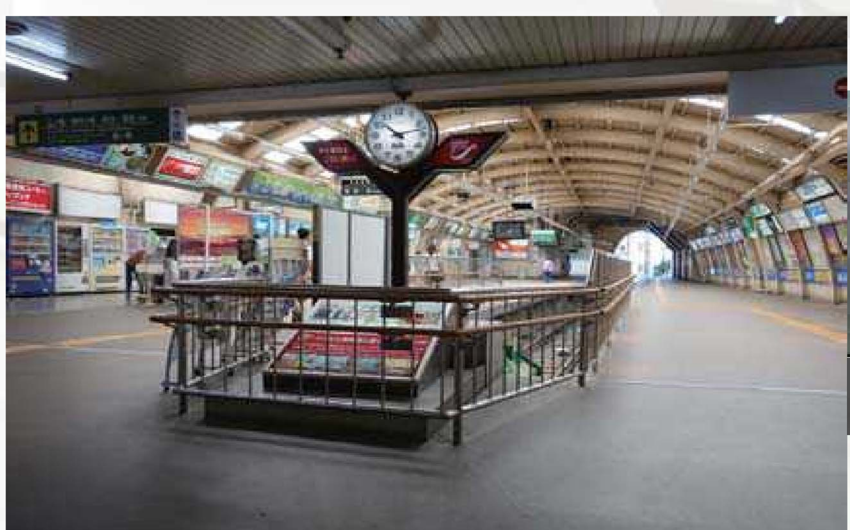
江之岛是动画《钓球》、《TARI TARI》、《侵略！乌贼娘》、《灌篮高手》、电影《青之炎》的取景地，熟悉这几部作品的人相信会从我们接下来的旅途中找到些熟悉的画面。



■在车站门口的小店买了地区限定的艾鲁猫挂件，送给“苦妈”的手信。



■土豪八老师我们做朋友吧！





■《青之炎》里二宫和也和女朋友谈话时所在的电车入口。

一路沿着一条商业街向上就能来到海边，之前宇宙人提议来江之岛取材时我曾经很不理解，但当他说这里是《灌篮高手》的取景地时我顿悟了。我们这一代人大多是看着《灌篮高手》长大的，在和库玛说起这次东京之旅要去看仙道钓鱼的码头时，那个家伙比我还要激动。这大概就是我们仅存的少女心了，那一点点小时候种下的喜欢，疯狂地生根发芽。



■樱木花道站过的十字路口。



■海边垂钓的人啊，可惜没有一个头发竖起的家伙。

走过海边继续向上是一条通往山顶神社的商业街，左右有各种各样的小店，秉承着来到《乌贼娘》拍摄地一定要吃乌贼娘的想法，宇宙人、八老师、时雨等 UCG 众纷纷点了烤鱿鱼来吃，真是太残忍了！老板！我也要一份。



■日本动漫中夏天必不可少的刨冰标志，看着就很清凉。



■末吉也是吉嘛（自我安慰 ing）。

上到半山腰就会到达江岛神社，路过神社必然要求上一签，宇宙人是小吉，我是末吉。八老师由于有去年抽到凶的阴影死活不肯抽，结果一转身就把公司的摄像机砸在了地上。清脆的声响让所有人都以为肯定没救了，还好最后摄像机无恙。被吓到的八老师赶紧去补抽了一签，也是个末吉。





■江岛神社只能算神社的大门，真正神社的大殿还要继续往上走。

在一个人很少的神社前，八老师终于找到可以好好拍“她女儿”的机会了，在众人的围观下，她打开了一直小心翼翼背在身上的长包，取出娃娃开始摆弄，其间时雨还被拉去充当人肉支架。



■大殿门前的除业环，据说走过这里的人会得到净化祛除所有恶业，不知我走过之后有没有轻几斤。



■结缘绘马上面写着“一个人的话也可以只写自己的名字”，被旁边的女高中生狂吐槽，谁会那么那么寂寞只写自己的名字上去啊！



■见惯了巫女难得见到神官，可惜只有背面。

就在八老师拍女儿、宇宙人拍小圆粘土、胜负师搜寻儿童御守……这段各忙各的时期里，我的胃开始郑重抗议，体力槽此时已经降到黄色标准线以下了，于是找了个角落默默吃掉早上获得的道具东京香蕉，瞬时 HP 和 MP 全满。

“无心插柳柳成荫”

结束了上午的行程众人从片濑江之岛乘坐小田急往下一个目的地新宿前进。这期间发生了一点小插曲：东京的地铁分为特急、急停、各驿停等等几种。由于预约了 5 点入场 Capcom Bar，所以我们必须在 4 点半之前赶到新宿。坐上车之后开了几站，我发现速度不太对，原来我们上的正是各驿停的电车，如果继续坐下去，别说 4 点半，估计 6 点都未必能到目的地，赶紧拉着众人下车。没想到运气很好，下一趟居然是特急，4 点的时候我们已经来到了新宿。



■使徒出没注意。



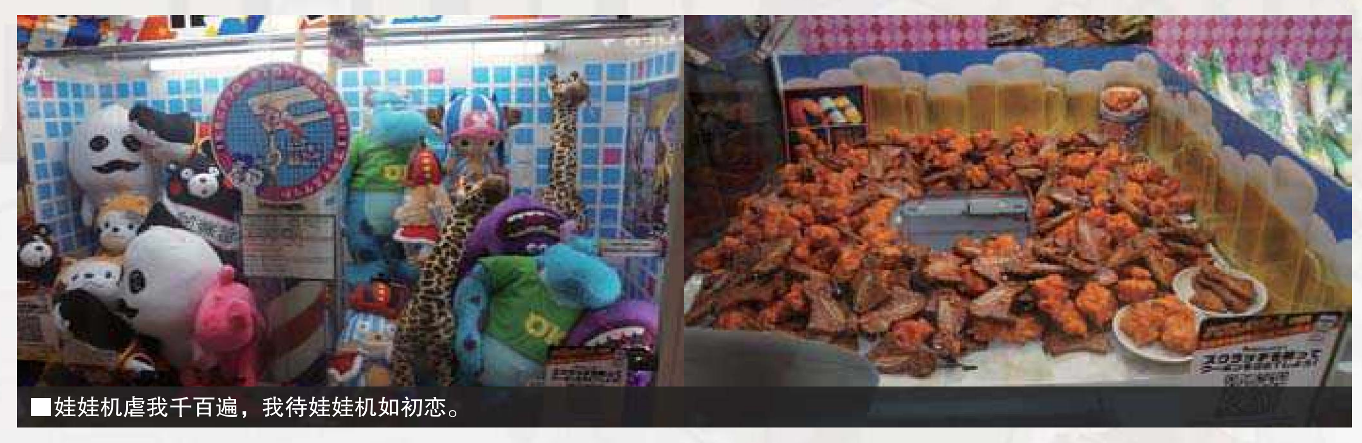
■这家店的招牌实在是蠢萌蠢萌得太可爱了。


■可惜里面没有万事屋，也没有银发天然卷。



■八老师说在《如龙》里也有这个松屋。

沿着歌舞伎町往上走看到了一家机厅，患有抓娃娃重症的半夏搜刮了身边所有人的100日元硬币，什么？你问结果？结果当然是……都没掉啦。


■娃娃机虐我千百遍，我待娃娃机如初恋。


■ 1000日元丢进去它动也不动，看眼神，好像在说：“‘鱼唇’的人类！”

帮我们预定座位的八老师的朋友在5点的时候终于来了，我们向着数次出现在“万花筒”栏目中的Capcom Bar出发！

放开那只艾鲁！

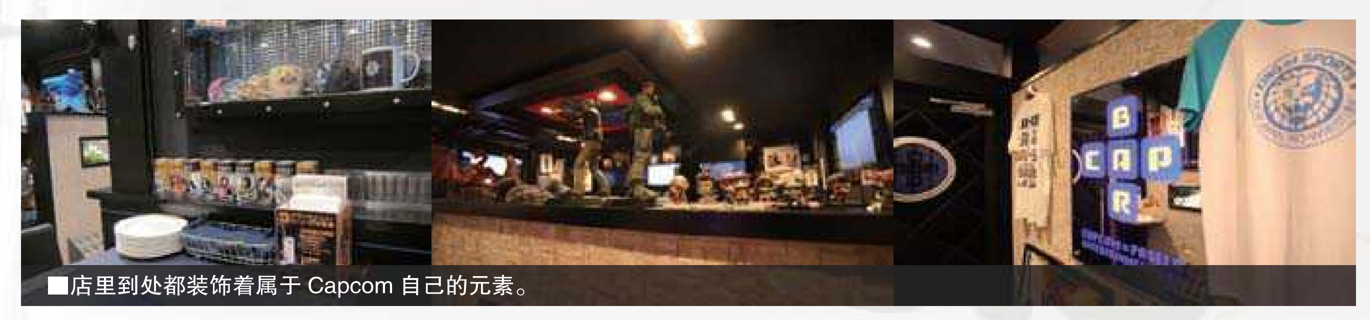


■顺利抵达，有地陪就是不一样。



一进门就看到一只坐得非常舒服的艾鲁，奔波了一天的我们瞬时就被治愈了。Capcom Bar采取预约制度，需要提前预约进场时间，最多可以呆 2 个小时。虽然步骤如此麻烦，但是接下来短短 2 个小时却给了我这次TGS 之旅最意外的收获。


■这里真的非常迷你，总共只有 6 张桌子一个吧台。


■店里到处都装饰着属于 Capcom 自己的元素。


■“《逆转裁判》系列”原画，让笔者这个逆转粉丝非常激动。


■猎人特制回复药 G 需要自己调制哦，还附送猫爪搅拌棒，可以带回家呢。


■笔头丸子，插着象征着笔头武器的叉子，真是太形象了！

Capcom Bar 内所有菜单均以 Capcom 游戏为主题制作，可能是以游戏主题，可能是以游戏角色形象，也可能是以游戏内原本的道具为蓝本，总之会让熟悉这些游戏的玩家在点单时会心一笑。实际到店之后我才知道 Capcom Bar 真正的魅力远不止这些。


■御剑主题沙拉，沙拉里面可爱的蝴蝶结饼干象征着御剑层层叠叠的领结。


■八老师力推《生化危机》脑子形蛋糕。

虽然以游戏为主题是卖点之一，但是这里真正的魅力是店员们的卖力演出。在点了烤肉料理后，他们端上来时会像游戏里一样哼着音乐并高呼一句“上手に焼けました！”点了升龙拳饮料的胜负师如愿地看到店员们模拟了一场格斗比赛，店员 A 最后使用升龙拳漂亮地解决了店员 B，非常之精彩。隔壁桌点了成步堂主题的料理，店员便模拟了一场审判，最后和所有顾客一起高喊“有异议！”喜欢 Capcom 的玩家们就在这其乐融融的氛围里享用了这顿美妙的晚餐。


■成步堂章鱼烧，硬硬的部分就像是成步堂刺刺的头发。

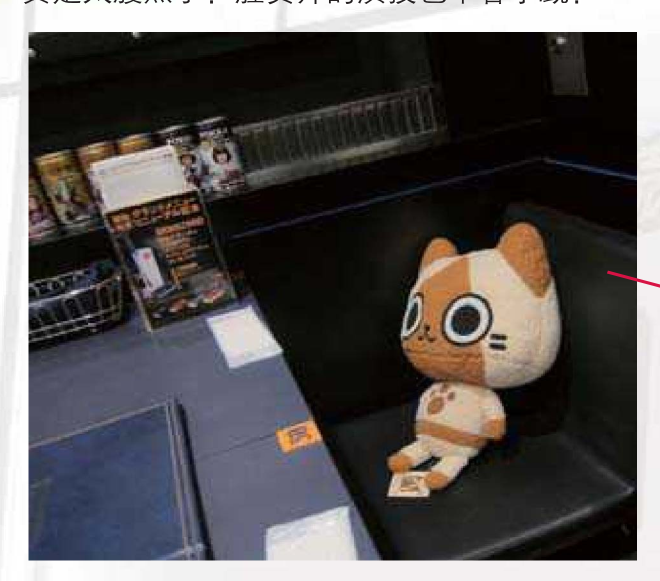

■上手に焼けました！

成步堂章鱼烧中共有八颗丸子，其中有一颗是特制的（充满芥末），于是众人开始了惩罚游戏。时雨和宇宙人先吃，看他俩一脸镇定，后面的人顿时提心吊胆起来。第三个吃的胜负师咬了一口就开始咳嗽并拼命找水喝，但是到底是真是假我们怎么也看不出。接下来是我和八老师运气很好没有中招，八老师的两个朋友也是一脸镇定地吃光了，最后只剩美编 anubis，我们怀着看好戏的心情围观他，结果他也平安无事，就在我们以为肯定没有放芥末的丸子时，八老师的朋友喝了一大口水，默默承认是自己吃到了，这人真是太腹黑了！胜负师的演技也不容小觑！





■绫里真宵饮料，店员端上来时有说真宵经典台词！



开始吃饭之后店员把这只艾鲁托付给我，我便一直抱着它，实在是太治愈了有木有！完全不舍得放下来，之后几天我在各个周边店拼命找它的身影却怎么也找不到，直到回国后在 e–Capcom 翻到，这家伙身价 1 万 4000 日元（合人民币 900 元），这也就罢了，关键是还卖光了……卖……光……了 55555555，不要把我和这只艾鲁分开（T–T）。



■现烤肉排，附送店员精彩演出。



■被玩坏的艾鲁。

在饭吃到一半的时候店员宣布为纪念 Capcom Bar 建立一周年，将举办抽奖活动，奖品为 Capcom Bar 纪念徽章以及《洛克人》25 周年纪念徽章，坐在 15 号位置的我默默念叨着抽个 15 吧，没想到真的是 15！顺利获得这两个稀有道具。我当时还购买了一个《战国 BASARA》的盒蛋，打开之后居然是隐藏版白衣笔头，这一天的运气好得不太正常。真希望第二天也能保持这样的好运气。

■拾取超稀有道具。

明治神宫→竹下通→二コ二コ本社→池袋→涩谷

9月18日

你有本事生放送！你有本事开门啊！

东京的商店普遍开门晚，关门早，早上 11 点之前鲜少有商店开门，晚上 8 点后大部分商店都关门了。这样的节奏可苦了旅行者，起个大早没地方可去，想逛晚一点人家关门了。18 日 TGS 采访小队兵分两路，早上八老师、宇宙人、anubis 前去 SE 采访。我则和胜负师、时雨一起研究第二天上午究竟要去哪，一开始是打算去台场，奈何三个路痴对着地图找了半天也没找到台场位置，最后在我的建议下我们决定奔赴原宿。原宿位于涩谷区，由明治神宫、竹下通、表参道、国立竞技体育场组成。之所以选择这里主要是因为——明治神宫早上五点半就开门了……


■从来没有看懂过这段话的意思。


■最大的木制鸟居。

上一次来日本时我在明治神宫许了愿，这一次可以来顺道来还愿，也不错嘛。明治神宫有着日本最大的木制鸟居，是东京主要旅游景点之一。虽然位于热闹的涩谷区，但是一走过神宫前的桥，马上就有一种从闹市走出来的感觉，这里的氛围和四周完全不同。通往明治神宫主神殿的路都是由细小的鹅卵石铺成，禁止车辆通行，只能步行前进。四周高大的树木将明治神宫整个包了起来，和鹅卵石路面一起吸收了大多数外界噪音，使整个神宫处于一种静谧的氛围里，非常独特。


■参拜前先洗手，顺序不要搞错。


■各地上供的米酒右侧是葡萄酒。

在主神殿前有巨大的神木，将自己的愿望写在绘马上，然后挂在神木下的架子上就能祈求愿望成真，据说非常灵验。两年前我写在绘马上的愿望也确实实现了，不过这一次我却没有再许愿。



■巨大的神木和绘马架。



明治神宫在平日几乎每40分钟就会举办一场婚礼，因此这里有专门的婚礼询问接待所，门口展示着日本传统婚礼的服饰——白无垢，喜欢初音的读者相信不会感到陌生。



■真正的白无垢。



■马里奥图案的袜子。

算算时间各个商店差不多开门了，我们决定走一走年轻人的购物圣地——竹下通。竹下通位于原宿车站正对面，是一条细小的商业街，两侧的商店大多贩卖年轻人喜欢的服饰，也有不少贩卖偶像生写真的店铺。

当然我的目的自然是位于这里的——**ニコニコ**本社！好不容易从坑爹的地图认出了**ニコニコ**本社的位置，结果它还是没开门，为什么东京的店开门都那么晚呢？



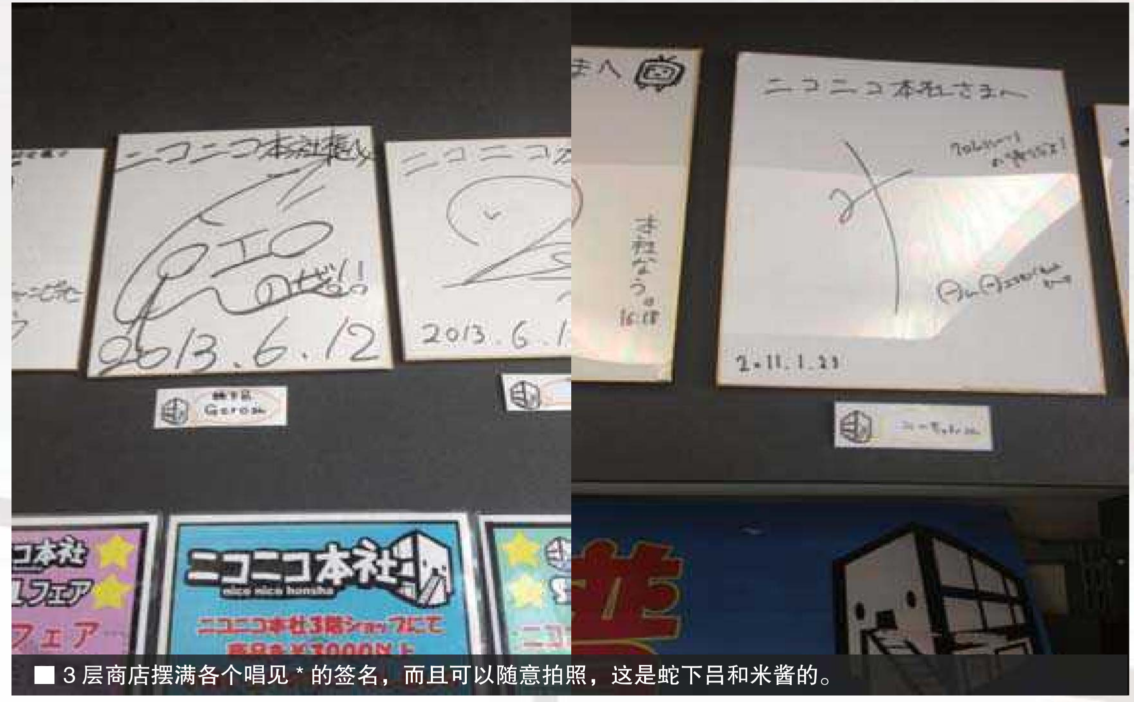
■开门啊！开门啊！


■ 3 层是商店，2 层是 nico 咖啡，1 层是专门举办公开生放送活动的地方。



■逛了一圈后的收获。

最后又在竹下通逛了 20 分钟终于等到开门，我大概是当天他们接待的第一个客人了。



■ 3 层商店摆满各个唱见 * 的签名，而且可以随意拍照，这是蛇下吕和米酱的。

* 注：唱见唱见开始广泛指职业歌手或者擅长唱歌的人，后来变为专门投稿 NICO 的业余歌手。

2 楼的咖啡并不强制要求消费，任何人都可以坐进去休息一下。在这里还设有专门的生放送舞台，只要和工作人员打过招呼就能进行生放送。



■菜单也很有特色。


■生放送舞台，敢于上去的都是真勇士。


■可以坐在窗边翻看各种免费提供的 nico 相关杂志。

一个人的池袋

在竹下通和胜负师、时雨分开后，我按照约定来到池袋等八老师一行人，之前预定我们是 11 点 30 分在池袋猫头鹰集合，结果到 12 点 30 分依然未见八老师一行人身影，询问之后得知他们的采访还要一段时间。由于下午他们要奔赴秋叶原，而我要在和朋友汇合之后去涩谷吃饭，于是变成我独自一人在池袋冒险。




■池袋西口公园，没有不良和独色帮。



■池袋的标志性建筑 Sunshine City。

■池袋演艺中心。


■《无头骑士异闻录》中的池袋演艺中心。



■ Sunshine City 前一大片夹娃娃机真是太罪恶，又坑了我 1000 日元（T–T）。



■ Hello Kitty 官店由于版权问题在《无头骑士异闻录》中被改造成一个可爱的熊猫样子。

“由于上一次来东京就是住在池袋，所以比较熟悉，没怎么迷路就把《无头骑士异闻录》的取景地又走了一次，顺便逛了库玛力推的 Parco，可惜不是打折季，衣服都太贵了。



■元池袋 Animate 本店。



■乙女路的一部分商店。

来池袋自然要逛最著名的乙女路，从 Sunshine City 往前走，穿过一个立交桥向右转就能看到元 Animate 本店。乙女路正是以这里为起点，沿着这条路往前走能看到**らしんばん**、K–BOOKS 等二手周边店和书店，另外还有著名的执事咖啡屋和 COS 服饰店等等。





■谁能看得懂这张地图啊，位置完全不一样啊亲！

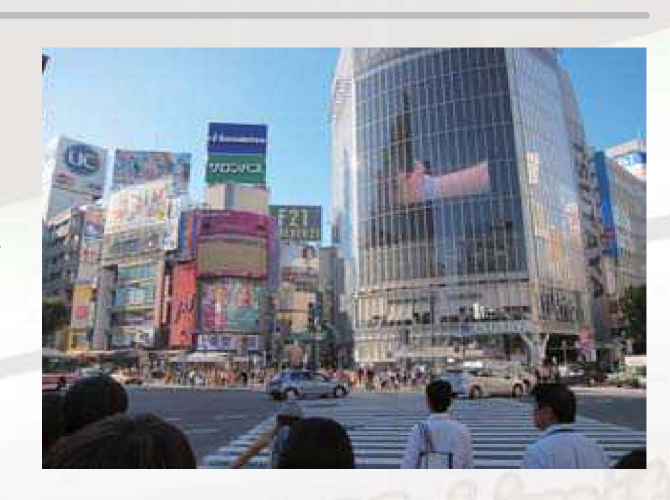


■让我苦找的搬迁后 Animate。

元 Animate 本店由于太小了，为了扩大规模在去年搬到了其他地方，虽然门口有搬迁后详细的地图，不过正常人没有人能看得懂吧！我在乙女路附近找了将近 1 个小时最后只能放弃，抓了路边一个看上去非常和善（有点宅？）的妹子问路，结果妹子人真的太好了，直接把我带到了目的地，在路上她看到我手上的 nico 购物袋，还和我探讨了喜欢的唱见和生主，虽然我能听懂的不多，不过可以遇到同好真的很开心，没能互留联系方式有一点遗憾啊。Animate 新店实在是太大了，每一层贩卖的商品都有所不同，最近热播的新番《Free！》和《进击的巨人》宣传几乎随处可见。

“有地陪的感觉真好

由于和朋友约好在涩谷见，所以没有在池袋再多停留便来到了涩谷。NDS 游戏《美妙世界》便是以涩谷为舞台，游戏中还原了当时涩谷许多时尚店铺的位置，充满各种流行要素。





■走出忠犬八公口就能看到怪物猎人超巨幅宣传海报。





■ 109 大楼，出售各种流行服饰，不过和库玛一致认为这里的服饰不太适合我们。



晚饭是和朋友吃的铁板烧，好想做一个《黑子的篮球》中高尾和成做过的高抛动作呀。

从朋友那里接回了乌冬的《MH4》限量版，以及一大堆之前囤积在朋友家的杂志和周边，后果就是我发现根本无法拖着这堆东西回酒店。最后的解决方案是找了“黑猫”快递把所有东西打包寄回了酒店。由于第二天要奔赴 TGS，朋友也还要回家赶作业，只好匆匆分别，结束了这一天的行程。”



■乌冬始终不明白那么小的限定版我为啥搬不动，那是因为他没看到过这所有的东西堆在一起的盛况。

海滨幕张→晴空塔

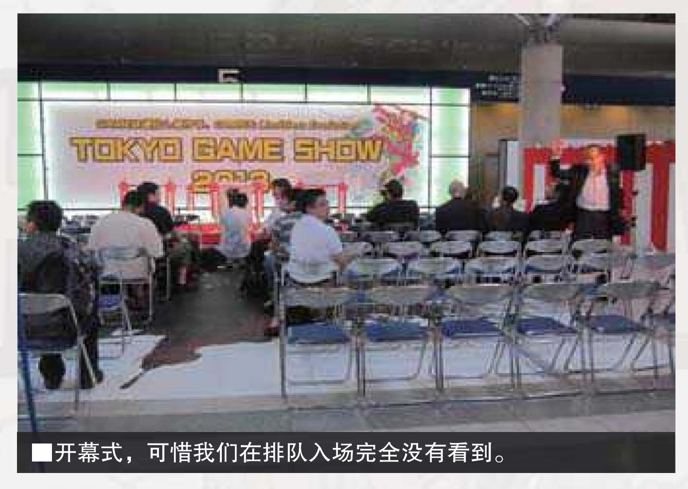
9月19日

TGS 本番出阵！





TGS 正式拉开序幕，我们早早赶到会场办理媒体登记手续，在排队的时候听说秋叶原站有人飞身撞车，导致 JR 停开 1 小时，和我们不住在一起的九兵卫因此被耽搁在路上，看来九老师这次的幸运值只有 E 呢。



■开幕式，可惜我们在排队入场完全没有看到。



■会场外专门用于邂逅和对战的场地。

由于今年的重头试玩集中在 PS4，所以媒体一进场就直奔 PS4 试玩区，PSV 这边排队比较宽松，大多 30 分钟以内就能玩到。PSV 游戏试玩集中在 SCE 展区，需要先去角落拿一张试玩券，然后根据券上面的号码到指定位置排队，之后由工作人员领到试玩区域试玩，这样看上去非常复杂的方式却能极大地保证秩序井然有序，一点也不会发生混乱。



■排队券和排队地点。

一个上午不停在各个展区试玩掌机游戏，不知不觉就到了下午 1 点，饥饿度实在是太高，只能向饮食区移动。饮食区和物贩区在一个场馆，媒体们大多在中间空荡荡的地板上三五成群席地而坐，颇有几分野餐的感觉。吃完饭后顺便在物贩区逛了一下，e-Capcom 出张所的人气颇高，“《逆转》系列”周边被抢得所剩无几，鲁叔要的“羊库库”玩偶也库存不多，赶紧拿了一个，朋友求代购的怪物猎人蛋糕卖光了非常遗憾。我买走了最后一个笔头挂件，可惜杏花人气不高，挂件还剩了好多，有点可怜。



■收获颇丰，袋子是购买超过 3000 日元的赠品。

今天的月亮有一点儿喧嚣

TGS 第一天也是国内的中秋佳节，在这个美好日子的晚上来到东京目前的地标性建筑晴空塔赏月——这是美好的愿望。残酷的事实是我们提着各种赠品，经过一天辛苦试玩的洗礼，几乎每个人都要累趴了，可惜票是提前预定的不能取消，只能硬着头皮上了。回酒店放东西耽误了时间，导致我们错过了预约登塔的时间，于是到达晴空塔底下后我们开始拔足狂奔……在那样的状态下


■晴空塔电梯的每一间都有自己的主题。


■俯瞰整个东京。

跑800米，我居然还活着回来了真是不可思议呢。好在工作人员没有为难，安排我们上塔，但是取材的摄影机给我们惹了大麻烦……

工作人员看到我们的专业机器后马上问我们是自己拍摄还是工作，我们说是自己拍摄，困惑的工作人员决定让我们登上电梯，但是很快又反悔了，要找负责人来和我们谈，于是我们又被拉了出来，孤零零地被困在电梯门前等负责人，这个交涉过程持续了30分钟左右，最后才把我们放了上去……其实麻烦才刚刚开始。



■高端洋气的触摸讲解屏，点击能够查看具体的实地景色，还可以变换日夜状态，查看发生在附近的历史事件。



■内部构造和《真・女神转生Ⅳ》里一模一样，我记得大概是在这里能够完成一个分支任务。

在我们准备离开时遇到了一连串的麻烦，先是在350米时发现把一个三脚架忘在了400米高空，于是2个人上去找，4个人原地等，结果一个工作人员把三脚架送了下来，我们只能派人上去把那2个人喊回来。之后到最下层，发现又有人把三脚架忘在了350米！（所以你们是有多讨厌三脚架啊！）这一次上不去了，只能等工作人员送下来，结果还是刚刚那个工作人员，我们都震惊了，各种表示歉意。离开晴空塔我们才看到月亮，不过宇宙人的朋友分给我们每人一块月饼，也算应了景，真是大好人！晚饭找了一家24小时营业的家庭餐馆，却因为吃得有点晚，差点赶不上回潮见的末班车（ORZ）惊心动魄的一天终于在我们到酒店之后迎来了结束……才怪！

午夜惊魂

由于整理试玩资料在加上收拾寄回来的快递箱子，一直到2点我还在忙碌，八老师早就进入到甜甜的梦乡里了，这个时候我突然觉得自己的双脚发颤，太累了吗？不对呀，颤动的幅度大了点啊，哎？这莫非就是传说中的地震？怎么还不停，为啥颤的比刚刚更厉害了呢？经历了一系列心理斗争而地震还是没有停的迹象，我决定先把八老师叫醒再说，八老师起来之后无比茫然，但很快认清还在地震的事实后便同我一起慌张了起来。我们俩在屋子里纠结了半天要不要出去躲一下啊，毕竟现在身在10楼地震一直不停，是不是略危险啊？拉开门后发现走廊静悄悄的，刷了刷微博，在日本的众人反应大多是："地震了啊，有点厉害，不过继续睡觉。""我在地震中继续淡定狩猎。""地震也不能坑队友，快来继续打！"……这是多么不可思议的心理素质呀，我和八老师当下决定躺床继续睡！这件事现在可以当笑话说出来给大家听，但在当时第一次碰到这么大地震的我真是吓了一跳，慌了好一阵呢。这样的午夜惊魂还是少遇到为妙啊……

海滨幕张→有乐町

9月20日

LET'S PARTY！



■最后一天让我们好好狂欢吧！



■讨厌啦～（哪吒音调）



■好想给自己打个码怎么破？

众人整理了昨天试玩、采访、拍摄的遗漏部分，利用今天——最后的媒体日进行补完。我在完成自己的本职工作之后终于有机会试玩一直朝思暮想的《战国 BASARA4》，并留下了上面这张合影。

下午利用最后的时间排了一个 PS4 游戏，一个 Xbox One 游戏试玩，次世代两大主机都摸过了，解锁了两个隐藏成就，真的毫无遗憾啦。回国后要带给读者最最精彩的报道！等等……在那之前我先来研究一下我是不是能回得去……

行李影分身！

是的，19 日深夜整理行李时我就深刻地意识到，以现在的状态我绝对回不去啦。28 寸的箱子不仅超重，还有太多东西装不下，为了能让自己顺利离开，我只能翘掉 SE 请的一顿豪华晚餐，奔赴最有可能购买到旅行箱的地方购买第二个旅行箱。之前查过 BicCamera 有专门一层用来出售各种旅行商品，而距离潮见最近的 BicCamera 在有乐町，不过去秋叶原的距离和有乐町是一样的，是冒着危险去秋叶原探索，还是去肯定有 BicCamera 的有乐町呢？我在山手线陷入了空前的迷茫。最后还是理智战胜了感情，舍弃了秋叶原直奔有乐町接回了旅行袋和背包，保证第二天能够顺利回国，也因此成为《掌机王 SP》TGS 报道员中第一个，估计也是惟一一个没有踏进秋叶原的人。

9 月 21 日

海滨幕张→香港→深圳

人从众

开放日的 TGS 到处都是人，所有游戏的试玩都排起了长龙，据说场馆外排队的景象更是夸张，说起来有趣，当天是 ARASHI 国立演唱会第一天，在国立体育场外同样也排满了人，微博上有人将两个场馆排队的图放在了一起，称这是“男人的战争”和“女人的战争”，两个都想排的我也需要一个影分身啊。之后将沉重的行李拖去机场这种又苦又累的事情略过不提，感谢在我实在提不动行李的时候帮助过我的诸位男编辑。2013TGS 的采访之旅终于画上了圆满的句号。



游戏，是梦想开始的地方，不管我身处何处这份喜爱都不曾放弃。


SHOW GIRL
靓照合集
GREE
AKIBA'S TRIP 2


XPERIA
JINS PC
ARISE
MAD

文 乌冬 & 库玛 & 哪尼 美编 咕噜



攻略透解

POCKET HALO
光盘视频收录

期待已久的《怪物猎人4》终于狩猎解禁！在本作中新增的高低差、怪物乘骑和狂龙病毒等元素都给游戏原本就十分丰富的系统增添了更多乐趣。新增的武器操虫棍和蓄能斧比起之前的武器来说可玩度毫不逊色，甚至还更带几分狂霸酷炫拽的豪气！本作中既有收录前作中的老怪，新怪的设定也会让玩家在狩猎时费一番心思。无论是玩过前作的老玩家还是初次接触《怪物猎人》的新玩家，相信本作都不会让大家失望。那么还等什么？让我们拿出武器赶快进入这热血的狩猎战场吧！

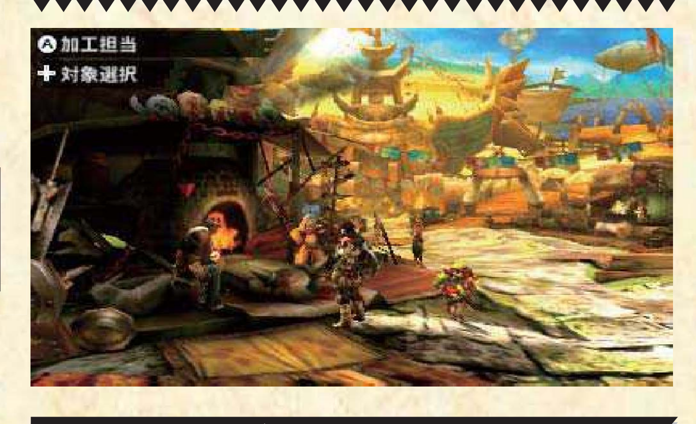
3DS	ACT 丨动作・狩猎	
怪物猎人 4		
モンスタ－ハンタ－4		
Capcom	日版	2013 年 9 月 14 日
1 ～ 4 人	5990 日元	对应 3DS 扩展滑杆 / 邂逅通信

系统详解

据点按键操作

按键	操作
滑杆	移动
十字键	选择选项 / 对话人物
A	对话 / 确定 / 移动 / 利用设施
B	取消
R	配合滑杆同时使用进行冲刺
Start	开启 / 关闭菜单

据点上屏画面



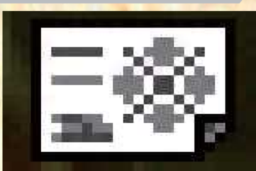
对话框（フキダシ）

在有重要情报的角色头上会出现，与其对话可获取关于任务或者剧情的重要信息。

收件标记（受信マーク）



▶在与其他角色联机时若收到“公会卡片（ギルドカード）”或进行“好友登录申请（フレンド登录申请）”时会出现此图标。





◀当玩家在利用设施无法马上接收公会卡片或进行好友登录申请时会出现图标。



据点下屏画面





①猎人搜索（ハンターサーチ）：搜索附近正在玩《怪物猎人 4》的玩家。

②快捷键（ショートカットボタン）：可立即使用的快捷键功能。

③据点地图（据点マップ）：显示目前所在区域的地图，点击地图上的标记会显示具体的设施名称。

④现在的通信状态（现在の通信状态）：显示玩家目前处于的通信状态。一般分为线下和线上，线下是指玩家离线进行单人游戏，线上是可以通过本地通信（ローカル通信）和网络通信状态（インターネット通信）与其他玩家进行联机。

⑤世界地图（ワールドマップ）：点击村落图腾



▲世界地图的画面，玩家可在此使用通信功能。

的图标可选择去其他的村落，选取蓝色的图标可进行探索，选择最上方的“一人游戏 / 多人游戏（ひとりで游ぶ / みんなで游ぶ）”可切换通信状态。

⑥到访猎人（ふらっとハンター）：确认到访玩家的角色信息。

⑦玩家一览（プレイヤー一览）：在线上时可确认其他玩家的信息，但此功能只能在联机时使用。

⑧聊天（チャット）：点击“键盘（キーボード）”可自由输入聊天信息，要注意的是此功能只能在进行网络联机时使用。如果是在使用设施不能马上接收信息的时候，聊天菜单栏中会出现黄色的对话框提醒玩家接收信息。

任务中的按键操作

按键	操作
滑杆	移动
十字键	镜头视角转换
A	调查 / 攀爬 / 确定 / 采取・剥取
B	蹲下 / 移动时或使用武器中进行回避 / 取消选择
X	拔出武器 / 在移动时迅速拔出武器进行攻击
Y	使用道具 / 在拔刀状态下收起武器
L	【短按】将视角调至正前方（若是使用了目标锁定的话，视角会正对怪物）/【长按】再同时按下 A 或 Y 键可选择使用道具；同时按下 B 或 X 键可选择弹药和瓶（只限射手）
R	【长按】冲刺 / 拔刀状态下使用武器进行特定攻击
Start	开启 / 关闭菜单

任务中的上屏画面



①时间限制（制限时间）：显示任务完成的规定时间。

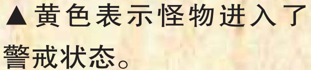
②体力槽（体力ゲ－ジ）：绿色的部分全空的话表示体力耗尽，受伤后体力槽所显示的红色部分会随着时间慢慢恢复。

③耐力槽（スタミナゲ－ジ）：在冲刺、闪躲或是使用特定攻击时会对耐力进行消耗。耐力会随着时间慢慢恢复，但在一定时间后耐力槽的最大值会逐渐减少，需用道具进行回复。

④武器的状态：根据使用武器的不同会显示武器的锋利值，弹药或瓶的状态。

⑤角色名与使用武器（キャラクタ－名とアイコン）：玩家自己和同伴的名称以及所使用的武器会在此显示。在被大型怪物发现时玩家名字旁边会出现黄色或者红色的眼睛图标。





▲黄色表示怪物进入了警戒状态。



▲红色表示怪物已发现玩家并会进行攻击。

⑥道具窗口（アイテムウインドウ）：显示已选择的道具。在长按L键的同时可用A和Y键进行选择，按Y使用道具。

任务中的下屏画面

在任务进行时，玩家可通过下屏的拼图菜单进行操作。拼图菜单可根据玩家的需要自行组合及调整，十分方便。



拼图菜单的使用方法

在据点时，选择菜单（メニュ－）会出现拼图定制（パネルカスタマイズ）、个性拼图菜单（パネルのマイセット）和猎人搜索的显示位置变更（ハンタ－サ－チ表示位置の变更）这三个选项。

拼图定制



①拼图（パネル）：可用触控笔拖动功能拼图图标进行菜单组合。

②类型选项（カテゴリボタン）：用十字键的↑和↓选择拼图菜单的类型。

③设定：可对拼图图标的大小和形状等进行进一步详细的设定。

④拼图配置区（パネル配置エリア）：将需要的拼图在此区域进行组合。

⑤回收箱（リサイクルBox）：移除不需要的拼图，从中也可以恢复之前移除掉的拼图。

⑥决定：确定目前的拼图配置形态。

⑦返回（戻る）：返回上一级画面。

个性拼图菜单

登录：将目前设定好的拼图进行登录，最多可登录三个个性拼图菜单。

调出（呼び出し）：变更已登录的个性拼图菜单。

削除：删除已登录的个性拼图菜单。

猎人搜索的显示位置变更

切换猎人搜索功能的显示位置，可放在下屏最上方或最下方。

功能拼图一览

类型	名称	功能
镜头（カメラ）	镜头操作（カメラ操作）	调整镜头
	镜头操作【大】（カメラ操作【大】）	调整镜头
	目标锁定镜头（タ－ゲットカメラ）	在与大型怪物处于同一张地图时，点击即可锁定怪物，按 L 会正面朝向怪物（连续短按两次 L 会将镜头恢复到玩家视角的正面）
数据（ステ－タス）	我的数据（マイステ－タス）	显示自己角色的数据
	我的数据【大】（マイステ－タス【大】）	显示自己角色的数据
	同伴数据（仲间ステ－タス）	显示同伴角色的数据
地图（マップ）	地图	显示玩家所在位置，在特定条件下也可看见大型怪物的位置
	信号（サイン）	点击即可发射信号
道具袋（アイテムポ－チ）	道具袋	点击即可立即使用便携道具
	道具切换（アイテム切り替え）	切换使用道具
	道具切换【大】（アイテム切り替え【大】）	切换使用道具
快捷功能（ショ－トカット）	炮弹・瓶的切换（弾・ビン切り替え）	切换所使用的炮弹或者瓶
	道具登录（アイテム登录）	优先使用登录道具
	道具登录【大】（アイテム登录【大】）	优先使用登录道具
其他（その他）	列表调合（リストから调合）	点击即可进行列表调合所需道具
	特殊攻击	（一般情况）使用脚踢/（使用武器时）进行特殊攻击/（播放过场动画时）跳过过场动画
	动作（アクション）	让角色做出菜单中的规定动作

主要菜单一览

菜单类型	菜单选项	功能
共通菜单	道具袋	身上所持有的道具，在进行任务时会追加“临时袋（临时ポ－チ）”
	调合	将复数的道具调合成新的道具
	列表调合	根据调和列表选择道具进行调合
	任务确认（クエスト确认）	确认接受任务的详细内容
	随从猫（オトモ）	确认目前随从猫的能力数据和装备
	猎人笔记（ハンタ－ノ－ト）	记载着猎人的基本知识以及怪物情报
	数据（ステ－タス）	角色能力数据
	装备详细	装备中的武器和防具的详细情报
	动作（アクション）	互动时可使用的角色动作
	选择（オプション）	变更设定
任务限定菜单	一时停止	暂停，按 A、B 或 Start 可解除暂停状态，此功能只能在线下状态使用
	副任务（サブクエスト达成）	达成副任务后，就算没有完成主任务（メインタ－ゲット）也可选择此选项返回据点
	放弃任务 / 返回据点（クエストリタイア / 据点に戻る）	放弃任务。在探索时选择此选项可随时回到据点
据点限定菜单	好友（フレンド）	打开好友菜单，进行好友登录申请，查看好友列表，或进行屏蔽等
	聊天（チャット）	打开聊天菜单
	公会卡片（ギルドカ－ド）	进行公会卡片的交换，编辑，查看等
	公会任务（ギルドクエスト）	将取得的公会任务与其他玩家进行交换
	游戏结束（ゲ－ム终了）	结束游戏返回标题界面

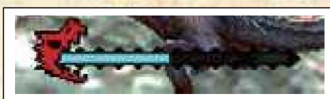
动作操作

动作	按键	说明
上坡	滑杆	跑向有高低差的地方即可直接爬上去
跳跃	滑杆 +R	在高处向前跑并同时按下 R 键进行冲刺时可进行跳跃
攀爬	A	开始攀爬
	滑杆	控制移动方向
	滑杆 +B	回避攻击
	A	在攀爬进行中按 A 会向后跳跃
	X	使用小刀进行攻击
稳住角色	R	在受到怪攻击时，有时地形会倾斜，角色会随着倾斜慢慢滑落，此时只要按住 R 键即可稳住角色
跳跃攻击	X	从高处跳跃时按 X 即可进行跳跃攻击

乘骑攻击：作为本作新亮点的乘骑攻击，是在从高处跳跃时发动的骑在怪物身上对其背部进行的攻击方式。



▶本作中特有的乘骑模式需要利用高低差地形来完成。



当攻击槽中移动的怪物头显示为红色时玩家需一直按住 R 键稳住角色。



当头的颜色变为绿色时，玩家可按 X 或 A 键对其施加攻击。

当攻击槽达到 MAX 时，怪物会倒地，此时就可以对其进行持续的攻击输出了。如果时机把握较好，有时也会提前让怪物倒地。



任务

本作在任务方面依旧延续“《怪物猎人》系列”的特点，有着包括狩猎、捕获、采集、搬运等多样的任务内容。在规定时间内完成任务即可获得酬金和奖励道具，接受任务者还会被返还双倍契约金。若在规定时间内没有完成任务内容，或是力尽三次，也就是俗称的猫车三次的话也会被视作任务失败。并且每猫车一次玩家获得的报酬都会相应减少。本作中的任务除了主要任务（**メインクエスト**）外，还包含一个相关的副任务（**サブクエスト**），完成副任务会获得相应的报酬，并可返回据点，但不会算作任务完成。



▲在村中或者集会所的任务柜台（クエスト カウンタ－）处都可接受任务。



▶与村中的NPC对话也可触发一些特别的任务。





▲在接受任务时可查看关于任务的详细情报。



▲显示环境不安定的任务中可能会出现情报里没有提及的怪物。



▲显示生态未确定的任务则表明作为狩猎对象的怪物可能会出现异变。

任务类型

村任务（村クエスト）

村任务限定玩家只能单人执行，在本作中随着村任务的完成会推动剧情的发展并解锁新的村子以及设施，在村中与头上有黄色对话框图标的 NPC 对话，有时也会接到特别的委托任务。相比集会任务，村任务的难度较低，玩家们可以先在村任务中小试一下身手！

集会任务（集会所クエスト）

在集会任务中，玩家不仅可以单人游戏，还可以与最多四人进行联机来完成任务。本作中集会任务分为下位和上位，一星到三星的任务为下位任务，四星到七星为上位任务。并且集会所中还有许多方便玩家们一起游戏的设施。

Tips: 与其他玩家联机时，选择道具袋并选中道具后，按 A 键在出现的菜单中选择“转交（渡す）”就可以把自己的物品交给同伴哦！但要注意的是珍稀度（RARE）较高的物品无法进行转交。

紧急任务（紧急クエスト）

完成一些特定任务后会出现紧急任务，达成紧急任务的话会提升玩家的猎人等级，在村任务中也会推动剧情的发展。

探索任务（探索クエスト）

探索主要是让玩家去世界地图上的“未知の树海”完成搜集怪物情报的任务。玩家需要做的是狩猎指定怪物或者击破怪物身上的某些部位，获得提交调查报告的素材，在一些特殊情况下也会有其他规定内容，例如击退怪物等等。探索任务没有失败条件，玩家可随时返回据点，到达运货车（荷车）处就会得到相应的奖励，若是狩猎成功的话会得到在一些特殊场景下使用的旅团点数（旅团ポイント）。并且在“未知の树海”中玩家还可以得到武器和防具，这些破损的装备在村中的特定设施经过研磨后就可以进行使用。

公会任务（ギルドクエスト）

在探索任务中满足了狩猎大型怪物的某些条件后，就可以去集会所接受来自公会的特别任务。公会任务的难度会随着玩家的完成情况逐渐提高任务等级。要注意的是公会任务只能保存十个，并可以与其他玩家一起完成。除此之外，玩家还可以将自己的公会任务配发给他人。





▲玩家需要先在菜单中“公会任务”这一选项中选择登录公会任务。





▲在集会所中与受付娘对话即可接受公会任务。

斗技大会任务（斗技大会クエスト）

从规定的数套装备中选择一套，然后讨伐大型怪物的任务。根据达成任务的时间玩家会得到相应的评价，并且这些评价也会被记录在玩家的工会卡片中。任务完成后的报酬多为制作特定武器时所必需的材料，每项任务都可多次进行挑战。

挑战任务（チャレンジクエスト）

可在此接受从网上下载的挑战任务。

任务营地

支给品箱（支给品 Box）：任务开始时玩家可以从中领取公会配给的支给品，在经过一定时间后箱子里还会追加物品。任务结束后支给品专用的道具会被回收。

纳品箱（纳品 Box）：在一些特定的采集任务中，玩家需要把任务要求的物品放入纳品箱中才算完成任务。将物品搬至纳品箱前，然后点 A 键即可交纳物品，要注意的是能放



入的只能是任务要求物品。

床（ベッド）：在此休息可让玩家回复体力，并解除异常状态。

素材收集

身为猎人除了狩猎怪物外，还需要同时通过剥取、挖掘矿石、捕虫垂钓来补充素材用来出售或者制作装备等。



▲挖掘到“谜之守护石（なぞのお守り）”的话再经过”鉴定“就可以使用护石了。

护石：在挖掘时有时会出现作为装备品使用的护石，可以用来加强技能点数。除了挖掘外，完成任务后有时也会得到护石作为奖励，经过鉴定后就可以进行使用。

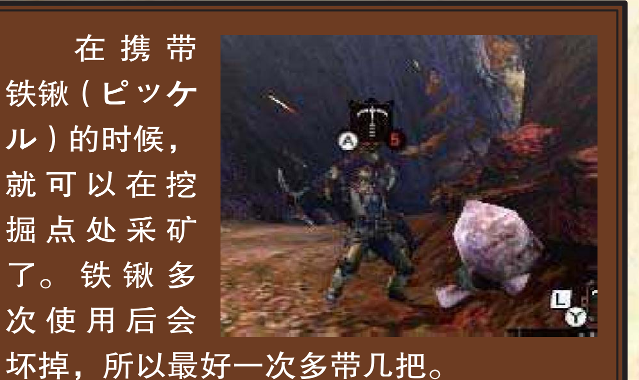
剥取



将怪物打倒后可从其尸体上剥取各种各样的素材。

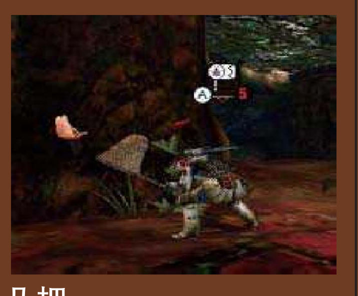
挖掘

在携带铁锹（ピッケル）的时候，就可以在挖掘点处采矿了。铁锹多次使用后会坏掉，所以最好一次多带几把。



捕虫

在捕虫点用捕虫网（虫あみ）即可捕捉各种昆虫。和铁锹一样，捕虫网多使用几次后也会坏掉，所以应该提前多备几把。



垂钓

就算玩家什么鱼饵也没有带也可以在垂钓点无限次进行垂钓，若是带着特殊的鱼饵则可钓到特定的鱼类。



体力与异常状态的回复

体力的回复

当受到怪物的攻击时，猎人的体力会减少，此时需要运用药草、回复药此类的道具来回复，另外回营地休息、等艾鲁猫发动技能或者自然回复（只能回复体力槽中红色的部分）也有同样效果。当体力减少了四分之三的时候，猎人的防御力会上升 30，受到的伤害会变少，此时就赶快利用机会来进行回复吧。

异常状态的回复

在任务中经受了怪物的攻击后，有时会出现各种各样的异常状态，而对其的治疗方法也各不相同。对于猎人来说这些异常状态都会对战斗有很大的负面影响，因此必须尽快治疗。

※ 对属性的耐性达到 20 以上的话此属性异常就会对猎人无效，达到 10 以上 20 以下的话被此属性异常的负面效果会减轻。

异常状态的效果与治疗

图标	名称	效果	治疗方法
	毒、猛毒	体力慢慢减少	服用げどく草 / 解毒药 / 汉方药 / 吹奏解毒笛
	气绝	一定时间内行动不能	受到攻击 / 推动滑杆或是连续敲击按键
	麻痹	一定时间内行动不能	受到猛烈攻击 / 推动滑杆或是连续敲击按键
	睡眠	移动速度变慢最终睡着	在睡着前喝元气ドリンク / 受到攻击 / 推动滑杆或是连续敲击按键
	雪人	行动变迟缓	使用消散剂 / 受到攻击 / 推动滑杆或是连续敲击按键
	系拘束	身体不能活动	受到攻击 / 推动滑杆或是连续敲击按键
	臭气	不能使用可供食用的道具	使用消臭玉
	吸血	体力慢慢减少	通过反复回避甩掉吸血生物
	爆破	在经过一定时间或是受到强烈冲击会发生爆炸	使用消臭玉 / 通过反复回避灭掉身上的火星
	木天蓼附加	容易被艾鲁猫或者盗贼猫盯上	回营地睡觉
	火属性异常	体力慢慢减少	
	水属性异常	耐力回复速度减慢	
	雷属性异常	在受到攻击时会容易造成气绝状态	使用ウチケシの实 ※ 被火属性异常时可通过反复回避来解除状态，若在有水的地方进行回避的话会立即解除
	冰属性异常	耐力消耗增加	
	龙属性异常	武器的属性值都会变为零	

狂龙症的感染与克服

在本作中，若是受到带有“狂龙病毒（狂龙ウイルス）”的怪物的攻击，猎人就会感染上狂龙病毒。当感染槽满后，猎人就会狂龙症发作，体力槽中能自然回复的红色部分会消失，所受的攻击伤害也会变大。若是能持续向带有狂龙病毒的怪物持续输出的话，狂龙症会被克服，之后在短时间内玩家的会心率会上升。



▶就算感染狂龙病毒，玩家也可以利用将其成功克服的机会把情形变为对自己有利。

怪物的捕获



①当怪物变得一瘸一拐时说明其已经变得十分虚弱，可以开始进行捕捉。



②在怪的附近设置好陷阱然后等它中招。

③一旦怪物中了陷阱，就赶快使用捕获用的麻醉玉或麻醉弹，麻醉玉的投掷方法是事先在道具窗口选中麻醉玉，然后近距离对准妖怪，将滑杆前推并同时按 Y 键进行投掷（只按 Y 键的话会对其脚下进行投掷）。在一般情况下通常需要准备两个及其以上的麻醉玉。当其陷入昏睡状态时即捕捉成功。



据点地图详解

巴尔巴雷（バルバレ）

巴尔巴雷是猎人最初的据点，从这里可以直接进入集会所。





纳古利村（ナグリ村）

土龙族的村落。在附近有地底火山，因此矿产丰富，村子里的匠人也拥有打磨和制造许多物件的高超技术。





奇可村（チコ村）

龙人族的村长与艾鲁猫们的小小村落，在附近的某座被称作暖洋洋岛的地方居住着许多艾鲁猫。

席纳德村（シナト村）

也被称作风鸣（かざなり）之村，平时很少有旅人会来拜访。









据点设施解说与使用方法

身为猎人除了狩猎怪物外，还需要同时通过剥取、挖掘矿石、捕虫垂钓来补充素材用来出售或者制作装备等。



▲自宅中的设施。

自宅（マイハウス）

猎人自用的房间，玩家可在房间内更换道具，变更装备和存档。与提供房间服务的艾鲁猫对话可进行下载，查看影像动画，在村任务进行到暖洋洋岛之后，在这里还可以直接让艾鲁猫探险队出发进行探险。查看床附近的记事板可以确认艾鲁猫的各项信息。房间中更有激萌的小猪治愈玩家们被怪虐后受伤的心灵。



▶将道具进行登陆的话就可以节省任务出发前的准备时间，并也不用担心会遗漏重要道具。

自宅功能一览

※ 艾鲁猫模式（アイルモ－ド）请参照后文的“艾鲁猫”部分。

主菜单	子菜单		功能说明
道具箱（アイテム Box）	放入道具（アイテムをしまう）		将道具袋里的道具放入箱子，按 Y 键可选择放入物品的个数，X 键可进行道具的整理
	拿出道具（アイテムを取り出す）		拿出箱子中的道具。用十字键可选取道具，点 A 键确定后选择放入道具袋的位置，然后用十字键来选择拿出的个数
	登录道具套装（アイテムのマイセット）	所持道具套装（マイセット所持）	选择更换设定好的道具套装
		登录道具套装（マイセット登录）	将道具袋里的道具登录为固定的道具套装
		移动道具套装（マイセット移动）	移动道具套装的登录位置
		解除道具套装（マイセット解除）	接触已设定好的道具套装
	调合・出售道具（アイテムの调合・卖却）	箱内调合（Box 内调合）	选择箱子里的道具进行调合，可进行调合的道具会进行突出显示
		列表调合（リストから调合）	根据调合列表直接进行调合
		替换（入れ替える）	更换箱内道具的位置
		出售道具（アイテムを売る）	出售箱内的道具
	装备的变更・出售（装备の变更・卖却）	装备选择（装备选択）	变更装备
		护石选择（护石选択）	变更或者出售护石
		装饰品选择（装饰品选択）	装上或卸下装饰品
		替换	奖项内装备的位置进行移动
		出售装备（装备品を売る）	出售箱内的装备
	个性装备套装（装备のマイセット）	装备套装（マイセット装备）	变更为已设定好的装备套装
		登录装备套装（マイセット登录）	登录固定的装备套装
		移动装备套装（マイセット移动）	移动装备套装的登录位置
		解除装备套装（マイセット解除）	解除套装登录
	整理仪表（身だしなみを整える）	更换内衣（インナ－を着替える）	更换内衣的款式
		更换发型（发型を变える）	更换发型
		更换妆容（メイクを变える）	更换妆容的设定
		更换眼睛颜色（目の色を变える）	更换角色的眼睛颜色
		更换防具的颜色(防具の着彩设定）	更换防具的颜色，打造个性的服饰
床（ベッド）	就寝（ベッドにに寝る）		进行游戏存档
艾鲁猫模式（アイルモ－ド）	请参照后文的“艾鲁猫”部分		
房间服务（ル－ムサ－ビス）	猫猫探险队（モンニャン队）		让猫猫探险队出发探险，并根据探险结果获取报酬
	画廊（ギャラリ－）		观看游戏中已解锁的影像
	下载内容（ダウンロ－ドコンテンツ）		连接互联网进行下载追加内容
小猪（プ－ギ－）	爱抚（なでる）		抚摸小猪
	抱起（だっこする）		抱起小猪进行移动，可以出自宅
	换装（着せ替えする）		给小猪换装，小猪的服装可以在探索时找到
	更名（名前を变える）		可以从备好的名字中选择小猪的新名字，或者自己给小猪重新取名
	表演（ロデオ）		将小猪抱出自宅外，然后点选“表演”的话艾鲁猫会和小猪进行才艺展示

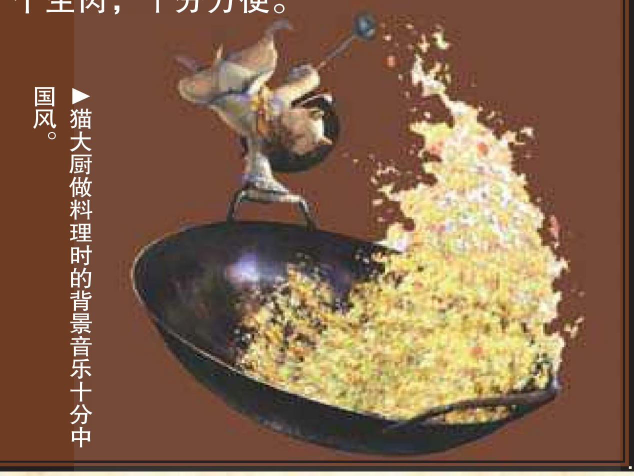


任务柜台（クエストカウンター）

在眼镜娘处可接受村任务，★的数目越多任务难度越高，达成后仍可重复接受任务。

猫厨房（屋台のキッチン）

就坐餐桌旁后，选取两种食材就可以拜托猫大厨制作猫饭。美味的猫饭可以给猎人和艾鲁猫附加多种附加效果以及增加能力属性。食材共分四个等级，每一级都用一个★来表示，每一★都可增加10个能力点。特别标注为新鲜的食材可将耐力值上升25个点，选取两个新鲜食材进行调配的话可将耐力槽上升到最大，附加技能也更容易发动。完成村四星任务“气高き女王・リオレイア”可增加设施——特注肉烧き机，用这个烤肉机可以一次烤十个生肉，十分方便。



▶猫大厨做料理时的背景音乐十分中国风。

龙人问屋

与远方地区的商人有着业务往来，为猎人提供各种物品。在龙人问屋选择“增加道具（アイテムを増やす）”将某个可栽培的道具交给龙人商人后就可以在完成特定回数的任务后来回收增加的道具。“素材交换（素材を交换する）”中可用自己的素材交换本作游戏中不会出现的怪物的素材，随着剧情的推进可交换的素材也会越来越多。用旅团点数可在“查看种类（品物を见る）”中交换道具。完成“取引はミツの味”会增加养蜂设施——モガ养蜂所”，完成村四星任务“垂皮油の纳品”后会增加一个运货车供玩家用来增加道具。

武具屋

只要有钱就能买到武器的地方。但不会出售强力武器，而只是贩卖入门用的武器，并且比起加工屋价格更高。

杂货屋

购买和贩卖道具的设施。出售道具从用来进行回复的回复药到记载着怪物信息的书籍，覆盖面十分广泛。

加工屋

用来进行武器生产和强化，并可同时生产艾鲁猫武器的设施，随着剧情推进到纳古利村后就可以在加工屋进行装饰品的生产和更换了。所生产的装备和装饰品基本都带有一定的技能点数，当相同类型的技能达到一定的数值时就会发动技能，比如将多件带有回复速度技能的装备组合点数达到15点的话，即可发动“回复速度+2”的技能，具体来说就是在受到伤害时，体力槽红色的部分会很快得到回复。点选装备按L或者R键可切换到技能系统（スキル系统）进行查看。



▶制作和强化装备的加工屋。

武具研磨工房

只存在纳古利村的设施，可用来研磨被称为“发掘装备"（也就是在探索时找到的“伤ついた武器”和“伤ついた防具”）的武器，研磨后玩家就可以使用了。研磨时所需的“研磨材”也可以在探索时通过挖矿挖到。就算是同名的发掘装备装备也会具备不同的性能，并且性能的覆盖面十分广泛。

邮差

设定邂逅通信的地方。通过邂逅通信玩家除了交换公会卡片外，还可以交换艾鲁猫和公会任务，并且交换后玩家手上会继续保留艾鲁猫和任务，所以不必担心有任何损失。

暖洋洋岛（ポカポカ岛）

当玩家到达奇可村后就可以通过小舟来到暖洋洋岛。完成了村四星任务“ノラオトモ、危机一发”后，会解锁用来捕鱼的设施——投网マシ－ン和艾鲁猫探险队——モンニャン队。



▲温馨美丽的暖洋洋岛。

集会所

在集会所里可以接受集会任务并和其他的玩家一起游戏。上位的集会任务难度比村任务要高，所能得到的酬金和素材也是村任务所不能比的，并且集会所中也有许多方便玩家游戏的设施。



任务柜台

在这里可接受上位、下位以及斗技大会的任务。

公会商店

可在这里购买道具到道具袋或箱子里，也可以出售自己不需要的物品。

任务板

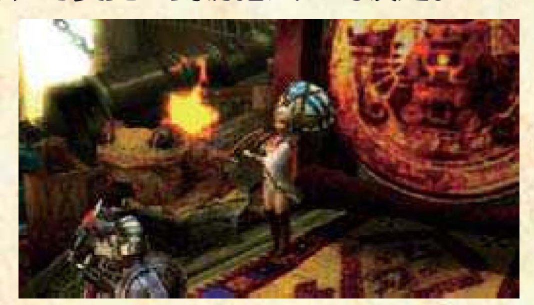
在任务板上会贴出已经接受的任务，其他的玩家点取后可浏览任务内容并参与任务。

食事场

就坐后选择“就餐（食事をする）”就可点猫饭。

铜锣

在联机状态时，可通过铜锣前的铜锣娘变更之前建房间时已设定好的密码(パスワ－ド）、募集文和发送信号的设定。在线下状态时，可变更“到访猎人”的设定。



摩诃炼金之藏（マカ炼金の藏）

使用狂龙结晶来增加特定的道具，并能将护石进行重新制作，提升其性能。选择“道具炼金（アイテム炼金）”然后将想要增加的道具和狂龙结晶交出的话就可以增加对狩猎生活十分有帮助的道具。选择“护石炼金”将所持有的三个护石与狂龙结晶一并交出的话，可以制作新的护石。

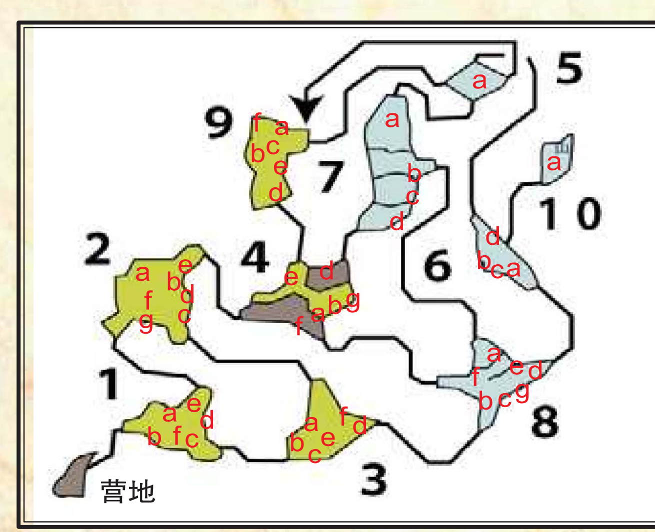
神殿

剧情触发场景。与神殿中的大僧正对话就可以触发最后的紧急任务——天を回りて戻り来よ。

主要野外地图详解



遗迹平原



*注：图中的“山”为山菜爷位置，和其对话能交换特定道具，下同。

下位

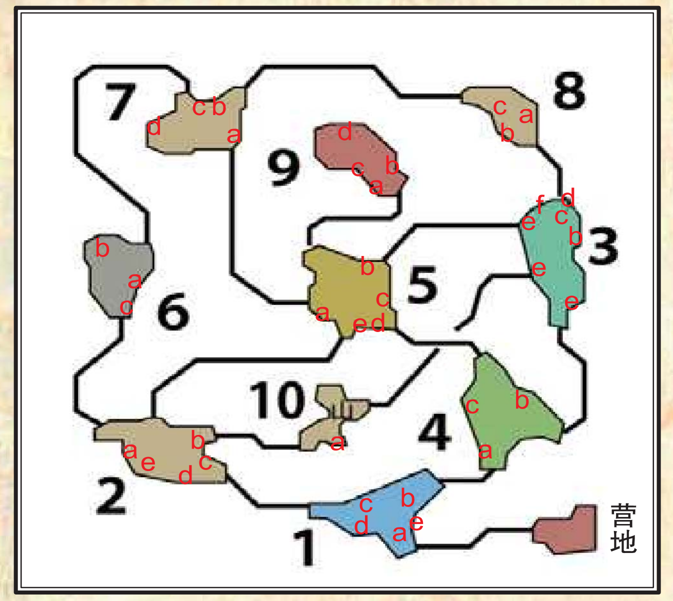
区域	地点	获得道具
1	a	アオキノコ、ドキドキノコ
	b	药草、药草 ×2、マタタビ
	c	にが虫
	d	ハチミツ、ツチハチノコ
	e	药草、ネムリ草、げどく草
2	a	力の虫饵・火、ツタの叶
	b	虫の死骸、クタビレダケ、ツタの叶
	c（上层）	ペイントの实 ×3、ハリの实 ×2 、ハリの实 ×4 、カラの实 ×8
	d（下层）	特产キノコ
	e	特产キノコ、クタビレダケ
3	a	砥石、石ころ、钓りミミズ
	b	マタタビ、药草
	c	アオキノコ、ドキドキノコ
	d	カラの实 ×3、カラの实 ×8、ハリの实 ×2
	e	げどく草、ネムリ草
4	a	特产キノコ
	b	ウチケシの实 ×2、ペイントの实 ×2、はじけクルミ ×2
	c	ツラヌキの实 ×2 、ペイントの实 ×2 、ウチケシの实 ×2
	d	ハチミツ
	e	はじけクルミ、ウチケシの实
	f	铁矿石、砥石
5	a	飞龙の卵
6	a	特产キノコ、クタビレダケ
	b	ハチミツ
7	a	龙骨【小】、なぞの骨、なぞの骨 ×2
	b	大地の结晶、マカライト矿石
	c	水光原珠、石ころ、铁矿石
	d	砥石、マカライト矿石、水光原珠

区域	地点	获得道具
8	a	アオキノコ
	b	药草 、药草 ×2
	c	特产キノコ、虫の死骸
	d	ツラヌキの实
	e	ハリの实 ×4、ハリの实 ×2、カラの实 ×3
	f	ハチミツ ×2
	g	特产キノコ、严选キノコ、クタビレダケ
9	a	モンスタ－のフン
	b	龙の头骨、なぞの骨 ×2
	c	なぞの骨、化石骨、化石骨 ×2
	d	特产キノコ
10	a	大食いマグロ、小金鱼、眠鱼、サシミウオ、黄金鱼、シンドイワシ

上位

区域	地点	获得道具
1	a	アオキノコ、アオキノコ ×2、アオキノコ ×3、ドキドキノコ
	b	药草、ネンチヤク草、マタタビ
	c	虫の死骸、雷光虫
	d	ハチミツ、ツチハチノコ
	f	げどく草
2	b（上层）	ネンチヤク草、クモの巣、虫の死骸
	c（上层）	カラの实 ×3、カラの实 ×5、ハリの实 ×4、ハリの实 ×8
	e（上层）	特产キノコ、严选キノコ
	f（下层）	ドスヘラクレス、にが虫
	g（上层）	アオキノコ、特产キノコ
3	b	药草 ×2、药草
	c	ドキドキノコ、アオキノコ ×3、アオキノコ
	d	カラの实 ×5、カラの实 ×10、ハリの实 ×8
	e	げどく草、ネムリ草、药草
	f	虫の死骸
4	a	特产キノコ、アオキノコ
	d	ハチミツ
	e	ウチケシの实
	f	マカライト矿石、カブレライト矿石
	g	マカライト矿石、カブレライト矿石、なぞのお守り
5	a	飞龙の卵
6	a	特产キノコ、クタビレダケ、严选キノコ
	b	ハチミツ、虫の死骸
	c	翔阳原珠、カブレライト矿石、尖铠玉
	d	のりこねバッタ、光虫、クモの巣
7	a	なぞの骨、なぞの骨 ×2、化石骨
	c	マカライト矿石、铁矿石、カブレライト矿石
	d	ドラグライト矿石
8	a	アオキノコ
	c	特产キノコ、严选キノコ
	d	ツラヌキの实、ウチケシの实
	e	カラの实 ×5、ペイントの实 ×3
	g	アオキノコ、特产キノコ
9	a（下层）	モンスタ－のフン、モンスタ－のフン ×2
	c（下层）	化石骨、化石骨 ×2
	e（上层）	クモの巣、のりこねバッタ、光虫
	f（上层）	ツラヌキの实、ペイントの实、ウチケシの实、はじけクルミ
10	a	黄金鱼、バクレツアロワナ、ハレツアロワナ、小金鱼、サシミウオ、眠鱼

原生林



下位

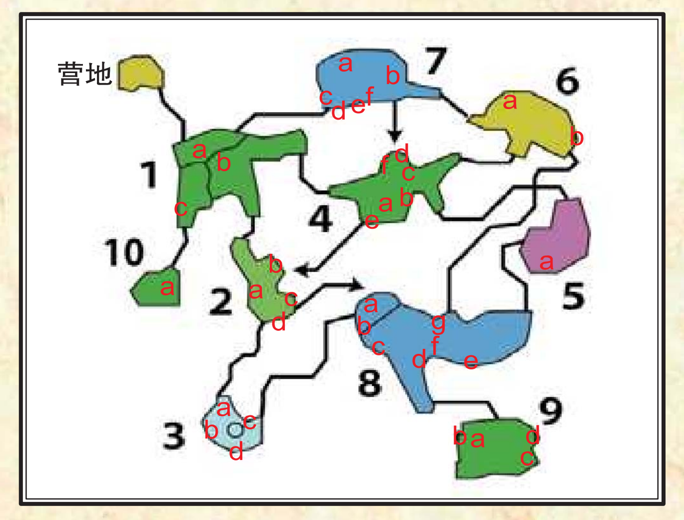
区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、药草、怪力の种
	b	カラの实 ×6、カラの实 ×8、ハリの实 ×4、ペイントの实 ×2
	c	トウガラシ、ネンチャク草
	d	怪力の种、カクサンの实、はじけクルミ
2	a (上层)	光虫、雷光虫、にが虫
	b (下层)	虫の死骸、クタビレダケ、マヒダケ
	c (下层)	ハチミツ、虫の死骸
	d (下层)	アオキノコ、虫の死骸
3	a	钓りフィ－バエ
	b	はじけイワシ、カクサンデメキン、ハレツアロワナ、黄金鱼、サシミウオ、バクレツアロワナ、ドス大食いマグロ
	c	なぞのお守り、大地の结晶、龙骨结晶
	d	ネンチャク草 ×2、ツタの叶 ×2、トウガラシ
	e	カラの实 ×8、カラの实 ×6、ハリの实 ×4、ペイントの实 ×2
4	a	药草、怪力の种
	b	龙骨结晶、大地の结晶、铁矿石
5	a	速の虫饵・雷、虫の死骸、速の上虫饵
	b	ツタの叶、ネンチャク草、トウガラシ
	c	マカライト矿石、翔阳原珠、水光原珠、龙骨结晶
	d	不死虫、キラビ－トル、クモの巢、虫の死骸
6	a (下层)	マヒダケ、ドキドキノコ
	b (下层)	毒テングダケ、ドキドキノコ
	c (下层)	虫の死骸、キラビ－トル、不死虫、クモの巢
7	a (下层)	ウチケシの实
	b (下层)	大地の结晶、龙骨结晶
8	a	飞龙の卵
	b	カラ骨、なぞの头骨
	c	カラ骨、なぞの骨
9	a	クタビレダケ、ドキドキノコ、マヒダケ
	b	ドキドキノコ、毒テングダケ
	c	水光原珠、铁矿石、マカライト矿石、翔阳原珠
	d	ロイヤルカブト、不死虫
10	a	砥石

上位

区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、药草、怪力の种
	b	カラの实 ×6、カラの实 ×8、ハリの实 ×4、ペイントの实 ×2
	e	ハチミツ
2	a (上层)	にが虫、光虫、のりこねバッタ
	c (下层)	ハチミツ、虫の死骸
	d (下层)	アオキノコ
	e (上层)	トウガラシ
3	a	钓りフィ－バエ、钓りフィ－バエ ×2、虫の死骸
	c	光るお守り、マカライト矿石
	e	ツタの叶、ツタの叶 ×2、ネンチャク草 ×2
	f	翔阳原珠、尖铠玉、カブレライト矿石
4	a	げどく草、怪力の种
	b	龙骨结晶、なぞのお守り、砥石
	c	ネンチャク草 ×2、钓りミミズ、トウガラシ
5	a	速の虫饵・雷、トウガラシ
	b	トウガラシ、ツタの叶
	c	カブレライト矿石、上铠玉
	d	虫の死骸、キラビ－トル、不死虫、ドスヘラクレス
	e	ボンバッタ、ロイヤルカブト、キラビ－トル
6	b (下层)	毒テングダケ
	c (下层)	キラビ－トル、ドスヘラクレス
7	a (下层)	钓りミミズ、ウチケシの实
	b (下层)	カブレライト矿石、龙骨结晶、砥石、なぞのお守り
	c (下层)	ボンバッタ、光虫
	d (下层)	光虫、キラビ－トル、ロイヤルカブト
8	c	カラ骨、龙骨【小】
9	c	カブレライト矿石、修罗原珠、上铠玉、翔阳原珠
	d	不死虫、ドスヘラクレス
	b	毒テングダケ
10	a	砥石



地底洞窟



下位

区域	地点	获得道具
1	a	ハチミツ、虫の死骸
	b	ツタの叶、ネンチャク草、げどく草
	c	药草、げどく草、げどく草 ×2
2	a	光虫、のりこねバッタ
	b	アオキノコ
	c	サシミウオ、眠鱼、小金鱼、キレアジ、黄金鱼、大食いマグロ、ドス大食いマグロ
	d	砥石、石ころ、大地の结晶
3	a	硫黄结晶
	b	灰水晶の原石
	c	マカライト矿石、大地の结晶
	d	マカライト矿石、大地の结晶
4	a (下层)	落阳草の根、火药草、クモの巢
	b (下层)	落阳草の根
	c (下层)	落阳草の根
	d (下层)	体の虫饵・水、落阳草の根
5	a	クモの巢

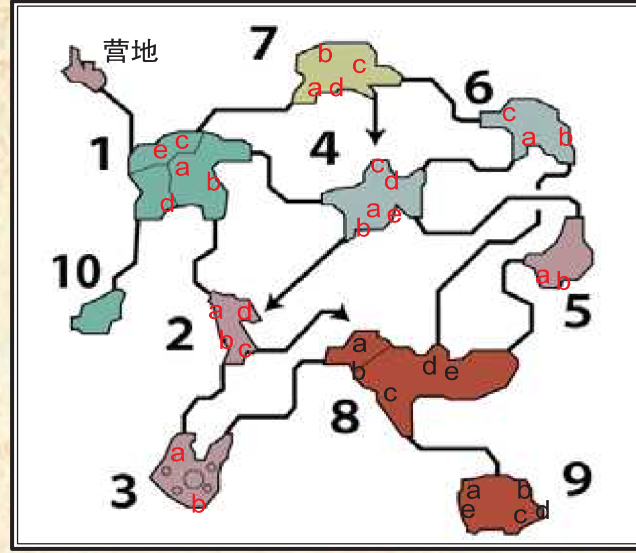
区域	地点	获得道具
6	a	アオキノコ
	b	クモの巣、クモの巣 ×2
7	a	龙骨【小】、なぞの骨 ×2、化石骨、なぞの头骨
	b	モンスタ－のフン、钓りミミズ ×2、忍耐の种
	c	ハチミツ、ツチハチノコ
	d	铁矿石、硫黄结晶、マカライト矿石、水光原珠
	e	アオキノコ、マヒダケ、ニトロダケ
8	a	铁矿石
	b	硫黄结晶、マカライト矿石
	c	草食龙の卵
	d	铁矿石
	e	マヒダケ、アオキノコ、ニトロダケ
9	a	化石骨、なぞの头骨
10	a	石ころ、砥石

上位

区域	地点	获得道具
1	a	ハチミツ、ツチハチノコ、虫の死骸
	b	ネンチャク草、ツタの叶、げどく草
	c	ツタの叶、げどく草、药草、落阳草の根
2	b	ニトロダケ、マヒダケ、アオキノコ
	c	ドス大食いマグロ、黄金鱼、大食いマグロ、眠鱼、小金鱼、白金鱼、カクサンデメキン、キレアジ
	d	铁矿石、阳翔原珠
3	a	硫黄结晶、マカライト矿石
	b	灰水晶の原石
	d	光るお守り、修罗原珠

区域	地点	获得道具
4	b（下层）	落阳草の根、药草、火药草
	d（下层）	体の虫饵・水
	e（上层）	マカライト矿石、カブレライト矿石
	f（下层）	虫饵・流水
5	a	クモの巣
6	a（下层）	アオキノコ、ニトロダケ
	b（下层）	クモの巣
7	a	龙骨【小】、なぞの骨、化石骨
	b	モンスタ－のフン、钓りミミズ ×2、忍耐の种
	c	ハチミツ、ツチハチノコ
	d	カブレライト矿石、修罗原珠
	e	ニトロダケ、アオキノコ
	f	药草、げどく草
8	a	ドラグライト矿石
	b	硫黄结晶
	c	草食龙の卵
	d	カブレライト矿石、石ころ
	e	アオキノコ
	f	ニトロダケ、マヒダケ
	g	修罗原珠、カブレライト矿石、マカライト矿石
9	a	なぞの骨
	b	なぞのお守り
	c	マカライト矿石
	d	カブレライト矿石
10	a	石ころ、砥石





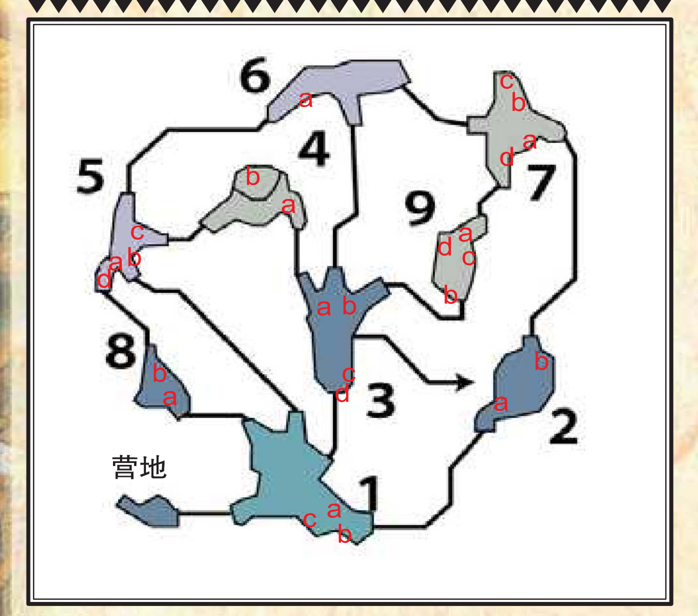
下位

区域	地点	获得道具
1	a	忍耐の种、げどく草、ネンチャク草
	b	マヒダケ、マヒダケ ×2、マヒダケ ×3、ニトロダケ
	c	光虫、雷光虫
	d	药草、ツタの叶、げどく草 ×2、落阳草の根
2	a	ニトロダケ、マヒダケ
	b	アオキノコ、ニトロダケ
	c	ドラグライト矿石、大地の结晶、マカライト矿石
	d	マヒダケ、ニトロダケ
3	a	燃石炭、ドラグライト矿石、铁矿石、さびた块
	b	マカライト矿石、ドラグライト矿石、大地の结晶
4	a（上层）	ウチケシの实、ツラヌキの实
	b（上层）	红莲石、マカライト矿石、なぞのお守り
	c（下层）	力の虫饵・火、落阳草の根
	d（下层）	げどく草、虫の死骸
	e（下层）	落阳草の根、火药草
5	a	クモの巣、虫の死骸
6	a	のりこねバッタ、クモの巣、にが虫
	b	クモの巣
7	a	燃石炭、石ころ、マカライト矿石
	b	龙骨【小】、なぞの头骨、化石骨
	c	モンスタ－のフン、钓りミミズ
	d	アオキノコ、マヒダケ
8	a	マカライト矿石、ドラグライト矿石、大地の结晶
	b	燃石炭、翔阳原珠
	c	ニトロダケ ×2、マヒダケ
	d	铁矿石、翔阳原珠、水光原珠、マカライト矿石
9	a	カラ骨 ×2、なぞの骨、なぞの头骨
	b	红莲石、マカライト矿石
	c	火药岩
	d	マカライト矿石、なぞのお守り
	e	マカライト矿石、大地の结晶

上位

区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、ネンチャク草
	d	忍耐の种、落阳草の根
	e	クモの巣、光虫、雷光虫
4	a（上层）	ウチケシの实 ×2、龙杀しの实
	b（上层）	ユニオン矿石、カブレライト矿石、红莲石、狱炎石、太古の块、光るお守り
	c（下层）	力の虫饵・火、落阳草の根
	e（下层）	落阳草の根、火药草、药草
5	a	クモの巣
	b	不死虫、マレコガネ
6	a	マレコガネ、のりこねバッタ、にが虫
	b	クモの巣
	c	光虫、クモの巣
7	a	カブレライト矿石、修罗原珠、琉璃原珠、燃石炭
	b	カラ骨 ×2、なぞの头骨
	c	モンスタ－のフン、モンスタ－のフン ×2、钓りミミズ ×2
	d	マヒダケ、アオキノコ
8	a	なぞのお守り、カブレライト矿石
	b	尖铠玉、修罗原珠、琉璃原珠
	c	修罗原珠、琉璃原珠
	e	红莲石、さびた块、ユニオン矿石
9	a	カラ骨、なぞの骨、龙骨【小】
	b	红莲石、太古の块、カブレライト矿石、狱炎石、光るお守り
	d	なぞのお守り、红莲石、光るお守り、上铠玉、尖铠玉、ユニオン矿石、カブレライト矿石、マカライト矿石

冰海



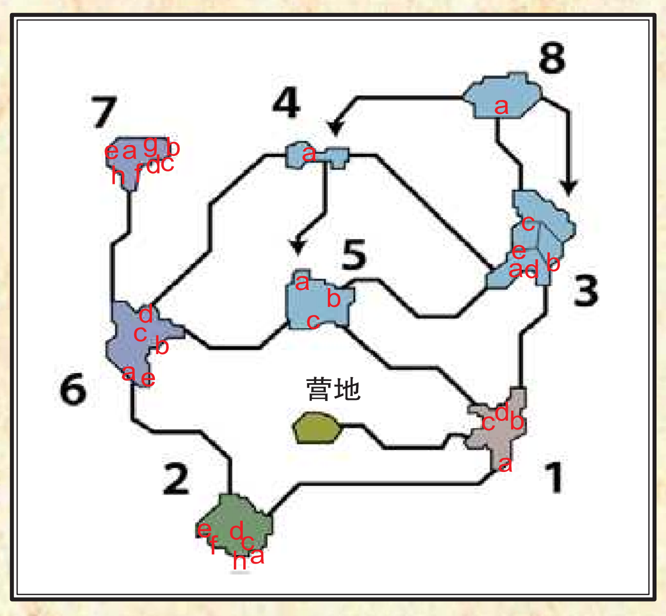
下位

区域	地点	获得道具
1	a	钓りカエル、钓りミミズ、虫の死骸
	b	カクサンの実 ×2、ペイントの実 ×5
2	a	黄金鱼、カクサンデメキン、シンドイワシ、眠鱼、小金鱼、バクレツアロワナ、カジキマグロ、ドス大食いマグロ
	b	砥石
3	a	翔阳原珠、水光原珠、マカライト矿石、冰结晶、ドラグライト矿石
	b	マカライト矿石、水光原珠、血石、冰结晶
	c	速の虫饵・冰
	d	药草、怪力の种、ネムリ草
4	a	ライトクリスタル、上铠玉
	b	朽ちた龙鳞、石ころ
5	a	ハチミツ
	b	カラの実 ×3、カラの実 ×5、ウチケシの実
	c	マカライト矿石、铠玉、ライトクリスタル
6	a	血石、铁矿石
7	a	雷光虫、光虫、不死虫
	b	化石骨、カラ骨
	c	のりこねバッタ、キラビ－トル
	d	血石、マカライト矿石、なぞのお守り
8	a	ボンバッタ、にが虫、钓りフィ－バエ
	b	ハチミツ、ツチハチノコ、ハチミツ ×2
9	a	カラの実 ×3、ハリの実 ×2
	b	血石、マカライト矿石、铁矿石
	c	怪力の种、药草
	d	化石骨 ×3、なぞの骨、カラ骨

上位

区域	地点	获得道具
1	a	钓りカエル、钓りミミズ、虫の死骸
	c	カクサンの実、ハリの実 ×2、ペイントの実 ×2
3	a	冰结晶、カブレライト矿石、砥石、ノヴァクリスタル
	c	速の虫饵・冰
	d	ネムリ草、药草
4	a	上铠玉、尖铠玉、ライトクリスタル
	b	さびた块
	c	カブレライト矿石、さびた块
5	a	光虫、虫の死骸、钓りフィ－バエ
	b	カラの実 ×5、ウチケシの身 ×10
	c	ノヴァクリスタル、カブレライト矿石、ライトクリスタル
	d	ハチミツ、ハチミツ ×2
6	a	ユニオン矿石、カブレライト矿石、血石、なぞのお守り
7	d	カブレライト矿石、ユニオン矿石、なぞのお守り
	b	カラ骨 ×2、化石骨 ×2、なぞの骨
	c	光虫、キラビ－トル
9	b	なぞのお守り、血石、ユニオン矿石
	d	ネムリ草、药草、怪力の种
	d	なぞの骨、カラ骨、カラ骨 ×2

天空山



下位

区域	地点	获得道具
1	a	霞ケ草
	b	ハチミツ ×4、ハチミツ ×3
	c	怪力の种、霞ケ草、げどく草
	d	ハチミツ、ハチミツ ×2
2	a（下层）	アオキノコ、マンドラゴラ、クタビレダケ
	b（下层）	霞ケ草
	c（下层）	カクサンの実 ×3、カクサンの実 ×2、カラの実 ×3、ペイントの実 ×3
	d（下层）	翔阳原珠、水光原珠、マカライト矿石、铁矿石 ×4
	e（下层）	雷光虫、光虫
	f（上层）	钓りフィ－バエ、虫の死骸、にが虫、ボンバッタ
3	a	マカライト矿石、レビテライト矿石、ドラグライト矿石
	b	マカライト矿石、水光原珠、ドラグライト矿石、铠玉、上铠玉
	c	地ドラグライト矿石、上铠玉
4	a	忍耐の种、げどく草、药草
5	a	霞ケ草
	b	カラの実、ウチケシの実、ハリの実
	c	カラの実、カクサンの実、カクサンの実 ×2、カクサンの実 ×3
6	a	マカライト矿石、水光原珠
	b	マカライト矿石、ドラグライト矿石
	c	アオキノコ、クタビレダケ
	d	砥石、石ころ
7	a	クタビレダケ、アオキノコ
	b	落阳草の根、力の虫饵・火
	c	化石骨、なぞの骨、カラ骨
	d	カラ骨
	e	のりこねバッタ、にが虫、キラビ－トル、雷光虫
	f	翔阳原珠、マカライト矿石、水光原珠
8	a	飞龙の卵

上位		
区域	地点	获得道具
1	a	げどく草、怪力の种、霞ヶ草
2	a（下层）	マンドラゴラ、アオキノコ、クタビレダケ
	b（下层）	ネンチャク草、霞ヶ草
	e（下层）	雷光虫、キラビ－トル、虫の死骸
	f（下层）	钓りフィ－バエ、ボンバッタ、にが虫
3	a	カブレライト矿石、ユニオン矿石
	b	カブレライト矿石、さびた块、レビテライト矿石
	d	光虫、キラビ－トル、マレコガネ
	e	クタビレダケ、アオキノコ
4	a	忍耐の种、げどく草、药草
5	a	霞ヶ草

区域	地点	获得道具
6	a	カブレライト矿石
	b	太古の块、ユニオン矿石、カブレライト矿石
	c	クタビレダケ
	d	砥石、石ころ
	e	ネンチャク草、ネンチャク草 ×3
7	a	アオキノコ、マンドラゴラ ×2
	b	力の虫饵・火
	c	なぞの骨、化石骨 ×2、カラ骨 ×2
	f	上铠玉、さびた块、レビテライト矿石
	g	虫饵・破龙
	h	マンドラゴラ、クタビレダケ
8	a	飞龙の卵



通信

邂逅通信

在本作中玩家可以将公会卡片、艾鲁猫和公会任务通过邂逅通信与其他玩家进行交换。要注意的是，在配信艾鲁猫的时候不会同时配信其身上的装备，并且配送给对方的艾鲁猫的级别也会回到初始状态。



邂逅通信的设定

①与邮差对话，选择“邂逅通信设定（すれちがい设定）”。
②在“通信设定”选项处选择“进行（する）”。

收件箱（受信Box）

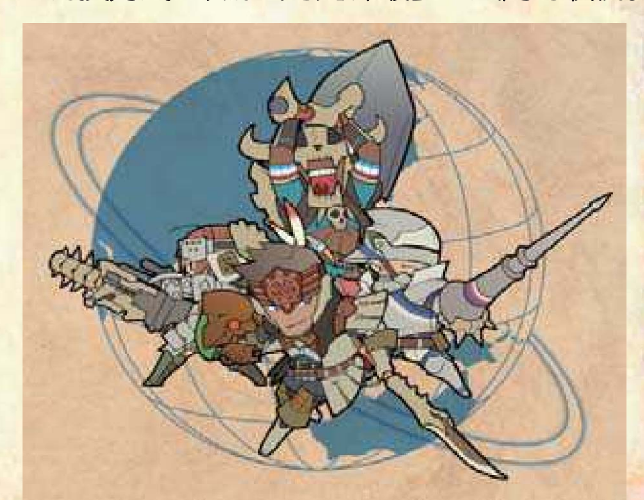
邂逅通信中得到的东西都可以在收件箱里找到。公会卡片最多可保存 50 张，公会任务总共可容纳 50 个，艾鲁猫也能存储 50 只。

中止邂逅通信

要中止邂逅通信时，在本体设定的“デ－タ管理”中选择“すれちがい通信管理”，然后点选“モンスタ－ハンタ–4”，最后选择“すれちがい通信をやめる”即可。

本地通信与网络通信

选择本地通信或网络通信会将玩家的状态切换为线上，游戏可允许最多四人同时联机。



通信步骤

①在据点处选择下屏画面中的“世界地图（ワ－ルドマップ）”。





②点选最上方的“单人游戏／多人游戏（一人で游ぶ／みんなで游ぶ）”。

③要进行本地通信的选择“近くの人と游ぶ（ロ－カル通信）”，要进行网络联机的选择“远くの人と游ぶ（インタ－ネット通信）”。

建立集会所（集会所を作る）

选择“建立集会所”可建立集会所房间。在“任务目标（タ－ゲット）”中可设定具体的任务内容，如设定任务等级、要狩猎的怪物等。在“募集文”中设定募集口号，选择“房间密码（パスワ－ド）”可以设定自己所建房间的密码，这样就不会有其他玩家随意闯入你的房间了。在信号通知（サイン通知）处选择“する”可将募集信息公开。

※ 设定好的募集文、房间密码和信号通知都可以在集会所的铜锣娘处进行变更。



▲玩家可以在此对集会所房间进行进一步设定。

搜索集会所（集会所を探す）



▶在此可以搜索猎人募集条件和任务内容等，选择有空位的房间即可加入。



◀本地通信→点击下屏画面最上方的『猎人搜索』并点击『OFF』图标让其变为『ON』即可开启自动搜索在你附近已开启无线通信的猎人。



▶网络通信→选择『フレンドリスト』就可以搜索朋友所在的集会所，在有空位的情况下，点击即可加入。

公会卡片

确认或编辑（编集）自己的公会卡片，通过“卡片列表（カ－ドリスト）”可查看目前拥有的其他玩家的公会卡片。在线上状态时选择“发送（送る）”可将自己的公会卡片发送给同时在线的玩家。

动作（アクション）

玩家可以让自己的角色做出菜单中的动作。

好友（フレンド）

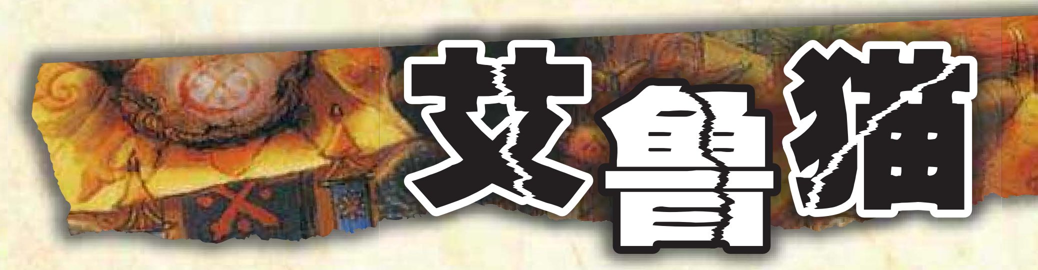
好友列表（フレンドリスト）：可看到FC好友的状态，点击“参加可能”的好友可直接进入其所在的房间。

好友登录申请（フレンド登录申请）：点击后选择“向全员发送（全员に送る）”可向房间里的所有人发送自己的公会卡片，选择“个别发送（个别に送る）”则只向选定的人发送。

屏蔽列表（ブロックリスト）：查看被屏蔽的玩家，在这里也可以接触对其的屏蔽状态。

屏蔽列表登录（ブロックリスト登录）：可把在线的玩家加入屏蔽列表，要注意的是将其登录后便不能一起进行游戏。

拒绝收信设定（受信拒否设定）：可屏蔽其他玩家发来的信息。解除此设定需在“本体设定”中选择“受信拒否设定の初期化”。



艾鲁猫

在单人游戏中玩家可以带两只艾鲁猫为自己助阵，其中会有一只在游戏一开始就由玩家自行进行设定的“主随从猫（メインオトモ），以及随着剧情推进在游戏中进行雇佣的“副随从猫（サブオトモ）。

艾鲁猫的管理

在自宅或者奇可村的暖洋洋岛上，玩家可以对艾鲁猫进行管理。

▶艾鲁猫的管理界面。

选项	说明
出击・特训の设定	选择是否让艾鲁猫出战。选择“休息（休憩）”时艾鲁猫不会出战，但干劲（テンション）会上升。选择进行特训的话艾鲁猫的等级会上升。
正选成员替换（レギュラ－入れ替え）	将雇佣的艾鲁猫从候补（控え）更换为正选成员（レギュラ－），最多可同时有五只正选成员。选择完成后在“出击・特训の设定”中玩家可以选择让正选成员出战、休息或者进行特训。
变更・出售装备（装备の变更・卖却）	除了变更和出售艾鲁猫的装备外，玩家们还可以在这里登录和替换艾鲁猫的套装。
更换内衣（インナ－の变更）	可从两种内衣款式中进行选择。
编辑艾鲁猫的说明(オトモコメント编集)	可自由编辑艾鲁猫情报中的说明一览。
解雇艾鲁猫（オトモの解雇）	进行艾鲁猫的解雇。当艾鲁猫的数量达到最大时，玩家再进行雇佣时就会自动解雇一只。
解雇配信艾鲁猫（配信オトモの雇用）	可选择网上下载的配信艾鲁猫进行雇佣。

艾鲁猫的特性

干劲（テンション）：干劲越高艾鲁猫在采集、进攻怪物、合体技等方面的表现就会越好。如果在吃猫饭时选择新鲜食材的话会提升艾鲁猫的干劲。要注意的是若艾鲁猫在任务中体力为零，进行特训，作为猫猫探险队的成员出发探险或投网捕鱼的话都会让干劲下降。

倾向（トレンド）：倾向会影响艾鲁猫的各项能力数据以及在任务中的行动，并且不同的倾向也会影响“倾向技（トレンド技）”和“倾向技能（トレンドスキル）”。



倾向	说明
队长（リ－ダ－）	只有主随从猫才会具备的倾向。会提醒走神偷懒的艾鲁猫，在受到怪物的攻击后会在一定时间内提高攻击力，并会使用直面突击的进攻方式与怪物作战。
助手（アシスト）	技术较全面，擅长各种辅助，比如通知猎人何时可进行捕获、发动千里眼之术等等。其使用的休息撤退强化术可加速回复。
防守（ガ－ド）	拥有宛如钢铁之壁的防御力。会运用铁壁挑发之术对怪物拉仇恨。其使用的铁壁挑发强化术可有效抵挡平时无法承受的攻击。
回复	擅长回复。在受到攻击或者撤退进行回复时会掉落药草、应急药或者生命の粉尘。会立即吹响解毒・消臭笛来为猎人解除异常状态。当猎人的体力达到一定下限时，会积极吹奏回复笛来进行回复。
寻宝（宝探し）	喜欢采集，不会对怪物进行攻击，而专注于采集。
搏斗（ファイト）	擅长攻击，比起其他倾向的艾鲁猫的攻击力要高。会吹鬼人笛在一定时间内提高攻击力，并可连续使用会心攻击，会对怪物施行贯通攻击持续对怪物进行输出，在与大型怪物作战时非常有效。
缴获（ぶんどり）	从远处对大型怪物进行攻击，在有空隙时就会立即缴获怪物身上的素材。
爆破（ボマ－）	专用爆弹进行攻击。会对怪物设置大型爆弹，会在愤怒时使用威力较高的爆弹。

合体技：由主随从猫和副随从猫合作释放的大型技能，有可进行强力输出的猫猫火龙车（ネコ式火龙车）、提升猎人体力和耐力最大值的猫猫应援乐团（ネコ式应援乐团）、以及扰乱怪物视线、为猎人的进攻和回复制造机会的猫猫突击队（ネコ式突击队）。艾鲁猫的干劲越高合体技的效果就越显著。

目标（タ－ゲット）：可查看艾鲁猫优先进攻目标的类型。

艾鲁猫技能（オトモスキル）：每只艾鲁猫都会拥有特殊的技能，比如提升撤退时的体力回复速度的“高速回复之术”、不会中毒的“毒无效之术”等等。一只艾鲁猫最多可学习 5 种艾鲁猫技能。

艾鲁猫的装备

艾鲁猫的武器主要分为用于切断的“斩”和进行打击的“打”这两类。艾鲁猫的进攻目标的种类会根据头部防具的不同而改变。

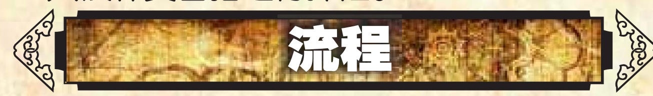
投网机器（投网マシ-ン）

在暖洋洋岛上使用的捕鱼利器。瞄准海上的鱼群把握好时机即可获得大丰收，每完成一次任务就能使用一次，最多累计三次一起使用。



猫猫探险队（モンニャン队）

让在后方待命的艾鲁猫进行探险，可得到生产艾鲁猫装备的端材。一次最多可派遣 5 只候补艾鲁猫进行探险。



流程

①选择探险路线（ル－ト选択）：玩家拥有的食料（しょくりょう）越多，就能将探险队派遣到更远的地方。

②选择艾鲁猫（参加オトモ选択）：只能从候补的艾鲁猫中进行选择。

③出发作战：使用艾鲁猫技能与怪物进行作战。

④获得报酬：与怪物作战并将其击退的话作为报酬的端材数量会增加。

技巧

●在用艾鲁猫技巧进行攻击时要注意怪物头像的颜色，如果是红色头像的怪物就多用黄色技能、蓝色头像的使用红色技能、黄色头像的则使用蓝色技能。

●当一只艾鲁猫同时有着两种技能时可用 X 键来进行切换，然后选择要使用的技能。

●在出发前选择探险路线时可得知怪的属性，因此可选择对应的艾鲁猫进行战斗。



▲要使用相克的技能来与怪物对战！

流程攻略

游戏开始后，玩家首先会在沙海中的龙击船上进行剧情任务，到船头与旅团团长对话后按十字键上把视角拉到最高，再按十字键的左右来回调整视角，便能触发与豪山龙的战斗。此时船体会因为怪物的撞击而倾斜，要按住 R 键防止人物滑落。之后从豪山龙的手臂处登上其身体，从光标指示处取回团长的帽子后回到船上。接下来从到船尾处取得炮弹，搬动到大炮的附近，按 A 键对豪山龙进行炮击，需要注意的是豪山龙此时会不断撞击船体，要小心在搬运途中别被撞到，否则就要重新拾取炮弹。成功炮击几回合后，豪山龙会换到船体的另一边，继续对其炮击几次后，豪山龙会从沙中跃起冲向船体，此时要抓紧机会使用大炮附近的铜锣进行音波攻击，如果操作太慢的话，便要重复这一过程。成功进行音波攻击后，在其他龙击船的帮助下，玩家所在的旅团便能抵达狩猎旅程的第一站——巴尔巴雷，和旅团团长对话后，便可以开始村任务的攻略。



村1★

关键任务 01

任务名	生肉を美味しくせよ!
任务种类	采集
出现条件	游戏开始后和旅团长对话
目的地	遗迹平原
契约金	0z
报酬金	60z
限制时间	50 分钟
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、携带肉烧きセット
主任务	缴纳 1 个こんがり肉 1 个或是生烧け肉
副任务	无
主要报酬	こんがり肉、砥石、カラの实、なぞの骨、力の虫饵·火、钓りミミズ
副任务报酬	无
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	从蓝色的支给品箱中取得携带肉烧きセット后，在地图的 1 区或 3 区打到アプトノス（食草龙），从它的尸体上剥取生肉。然后用支给的携带肉烧きセット进行烤肉。烤肉的时候会有背景音乐，当音乐停止后立刻按 A 停止的话可以得到生烧け肉，而当音乐停止后再让肉转半圈左右有些微微发黄后再按 A 停止的话，可以得到こんがり肉。最后回到营地的红色箱子前交纳即可。

完成“生肉を美味しくせよ！”后，画廊解锁《おとなしき草食龙》、《はじまりの风吹く地》。之后和旅团团长对话，会开启任务“调合の妙を学习せよ！”。

关键任务 02

任务名	调合の妙を学习せよ!			
任务种类	采集			
出现条件	完成“生肉を美味しくせよ！”后与旅团团长对话。			
目的地	遗迹平原			
契约金	0z			
报酬金	主任务	60z	副任务	300z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、携带肉烧きセット			
主任务	缴纳一个回复药グレート			
副任务	讨伐 3 只ジャギィ（狗龙）			
主要报酬	回复药グレート、砥石、カラの实、砥石、なぞの骨、なぞの骨、力の虫饵·火、なぞの骨			
副任务报酬	ジャギィの鳞、ジャギィの皮、鸟龙种の牙、龙骨【小】			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	要得到回复药グレート话需要先用“药草”和“アオキノコ（蓝蘑菇）”调和出回复药，再用“ハチミツ（蜂蜜）”与回复药调和出回复药グレート，其中药草可以在 1 区获得，接着去 8 区可以采到蓝蘑菇，最后去 6 区可以得到蜂蜜，按照游戏的提示进行采集即可。采集完蜂蜜后 6 区会出现三只狗龙，将它们全部打到后可以完成副任务，最后将调和好的回复药 G 交纳到营地中的红箱子中即可。			

完成“调合の妙を学习せよ！”后，画廊解锁《ハチミツを求めて》，玩家可以开始携带随从猫。回到家中与随从猫对话后，解锁村 2★任务《遗迹平原でキノコ狩り》、《ジャギィノスの讨伐》、《ケルビの角を纳品せよ》。





村2★

关键任务 03

注意，只要完成关键任务 03、04、05 其中之一，就可以解锁后面的关键任务。

任务名	遗迹平原でキノコ狩り			
任务种类	采集			
出现条件	完成“调合の妙を学习せよ！”			
目的地	遗迹平原			
契约金	0z			
报酬金	主任务	600z	副任务	600z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン			
主任务	交纳 1 个严选蘑菇			
副任务	交纳 5 个特产蘑菇			
主要报酬	アオキノコ、ドキドキノコ、铠玉、力の虫饵・火、ハチミツ、药草、力の虫饵・水			
副任务报酬	アオキノコ、マヒダケ、ドキドキキノコ、毒テングダケ			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	在 2、4、6、8、9 区都能采到严选蘑菇和特产蘑菇			

关键任务 04

任务名	ジャギィノスの讨伐			
任务种类	讨伐			
出现条件	完成“调合の妙を学习せよ！”			
目的地	遗迹平原			
契约金	0z			
报酬金	主任务	600z	副任务	300z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン			
主任务	讨伐五只ジャギィノス（雌狗龙）			
副任务	无			
主要报酬	ジャギィの皮、鸟龙种の牙、ジャギィの鳞、龙骨【小】			
副任务报酬	无			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	在 9 区和 4 区有比较多的雌狗龙，讨伐五只即可。			

完成以上 3 个任务其中之一后，杂货店追加贩卖的商品。之后与屋台的料理长，也就是做猫饭的厨师对话后，会解锁关键任务《行く手を阻むクンチュウを狩れ》

关键任务 05

任务名	ケルビの角を纳品せよ
任务种类	采集
出现条件	完成“调合の妙を学习せよ！”
目的地	遗迹平原
契约金	0z
报酬金	600z
限制时间	50 分钟
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン
主任务	交纳 5 个ケルビの角（鹿角）
副任务	讨伐 8 只ケルビ（铃鹿）
主要报酬	ウチケシの实、生肉、角笛、回复笛、暖かい毛皮、ケルビの苍角、力の虫饵・火
副任务报酬	ウチケシの实、生肉、角笛、回复笛、暖かい毛皮、ケルビの苍角、力の虫饵・火
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	鹿群主要出现在 3 区和 8 区，从铃鹿的身上有一定几率会剥取到鹿角，讨伐 8 只后可以完成副任务，之后再回营地交纳鹿角即可。

关键任务 06

任务名	行く手を阻むクンチュウを狩れ
任务种类	讨伐
出现条件	关键任务 03~05 完成其中之一后，与屋台的料理长对话。
目的地	遗迹平原
契约金	0z
报酬金	600z
限制时间	50 分钟
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン
主任务	讨伐 8 只クンチュウ（盾甲虫）
副任务	无
主要报酬	盾虫の甲壳、モスターの体液、にが虫、力の上虫饵、铠玉、ペイントの实
副任务报酬	无
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	先到 7 区触发剧情，之后在 4、5、7 区都会有盾甲虫，讨伐 8 只即可。注意必须先将盾甲虫打翻后，才能够对其造成伤害。

完成“行く手を阻むクンチュウを狩れ”后，画廊解锁《回转する盾》，并且现在可以在村子中与头顶上有对话标志的 NPC 对话，接受他们的委托。和屋台的料理长对话后，解锁关键任务《アルセルタス、突击！》。

关键任务 07

任务名	アルセルタス、突击！			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“行く手を阻むクンチュウを狩れ”后，与屋台的料理长对话。			
目的地	遗迹平原			
契约金	200z			
报酬金	主任务	1200z	副任务	300z
限制时间	50 分			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン、火炎弹、支给专用闪光玉			
主任务	狩猎 1 只アルセルタス（彻甲虫）			
副任务	破坏彻甲虫的角			
主要报酬	彻甲虫の甲壳、彻甲虫の角、彻甲虫の羽、水袋、モンスターの体液			
副任务报酬	彻甲虫の甲壳、彻甲虫の角、彻甲虫の羽、水袋、雷光虫、铁矿石、モンスターの体液			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	彻甲虫最开始会在 7 区登场，战斗中会在 4、9、8 区移动，疲劳的时候会到 8 区进食，濒死时则会回到 7 区睡觉。			

完成“アルセルタス、突击！”后，画廊追加《轻量级の兵士》，猫饭食材中谷物和野菜两种食材的等级上升，杂货店贩卖商品追加。之后和团长对话可以开启探索任务“调查指令：ドスランボス”

关键任务 08

任务名	调查指令：ドスランボス
任务种类	探索
出现条件	完成“アルセルタス、突击！”后与旅团团长对话。
目的地	未知树海
契约金	无
报酬金	1200z
限制时间	无
支给品	无
主任务	到达荷车所在处
副任务	无
主要报酬	无
副任务报酬	无
失败条件	无
任务要点	按照地图指示一路走到底即可，途中会出现蓝速龙王，玩家可以顺便将其打倒。由于探索任务不会有任何的支给品，因此在出发前请做好准备。

完成“调查指令：ドスランボス”后，蓝速龙王和狗龙王开开始出现在探索任务中，在集会所中可以接受公会任务，邂逅通信开始可以接受公会任务的配信。之后与团长对话，开启探索任务“调查指令：イャンクック”。

关键任务 09

任务名	调查指令：イャンクック
任务种类	探索
出现条件	完成“调查指令：ドスランボス”后与旅团团长对话
目的地	未知树海
契约金	无
报酬金	1200z
限制时间	无
支给品	无
主任务	到达荷车所在处
副任务	无
主要报酬	无
副任务报酬	无
失败条件	无
任务要点	按照地图指示一路走到底即可，途中会出现大怪鸟，玩家可以顺便将其打倒。要讨伐的话在出发前请做好准备。

完成“调查指令：イャンクック”后，大怪鸟和彻甲虫开出出现在探索任务中。之后与团长对话，开启紧急任务“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”。

村3★

关键任务 10（紧急任务）

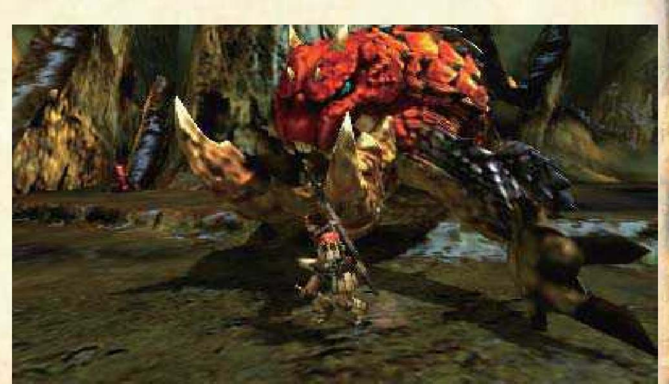
任务名	恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“调查指令：イャンクック”后，与旅团团长对话。			
目的地	遗迹平原			
契约金	300z			
报酬金	主任务	2100z	副任务	300z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン、火炎弹、ウチケシの实、支给专用音爆弹			
主任务	狩猎一头奇猿狐			
副任务	成功进行乘骑攻击			
主要报酬	奇猿狐の毛、大きな骨、奇猿狐の长骨、水袋、奇猿狐の尻尾、奇猿狐の钩爪			
副任务报酬	奇猿狐の毛、大きな骨、奇猿狐の长骨、水袋、奇猿狐の尻尾、奇猿狐の钩爪			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	奇猿狐一开始会在 2 区登场，战斗中会在 2、4、8、9 区之间移动，疲劳的时候会回到 2 区进食，濒死的时候则会前往 9 区。			

完成“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”后，画廊追加《いたずら好きの轻业师》，奇猿狐开始在探索任务中出现，龙人问屋开放使用。与旅团团长对话后可以移动到纳古利村，与纳古利村的村长以及加工物的小女孩对话后，开启任务“危机！テツカブラを狩れ！”

关键任务 11

任务名	危机！テツカブラを狩れ！			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“恶戏好きの奇猿狐を狩猎せよ”后，与纳古利村的村长及加工屋的小女孩对话。			
目的地	地底洞窟			
契约金	300z			
报酬金	主任务	2100z	副任务	1300z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、ペイントボール、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒ビン、空きビン			
主任务	狩猎一头鬼蛙			
副任务	破坏鬼蛙的前颚			
主要报酬	鬼蛙の甲壳、鬼蛙の鳞、鬼蛙の爪、大きな骨、鬼蛙の大牙、カワズの油、严めしい头骨			
副任务报酬	鬼蛙の甲壳、鬼蛙の鳞、鬼蛙の爪、大きな骨、鬼蛙の大牙、カワズの油、严めしい头骨			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	鬼蛙一开始会在 9 区登场，战斗中会在 1、2、3、8 区之间移动，疲劳的时候会前往 1 区或 8 区进食，濒死的时候则会回到 9 区睡觉、破坏其嘴部的巨颚可以达成副任务。			

完成“危机！テツカブラを狩れ！”后，画廊追加《地下洞窟の暴れん坊》、《神秘の地下世界》，鬼蛙开始出现在探索任务中。与加工屋的负责人对话后，开启任务“ゲリョスを狩猎せよ！”。



怪物猎人4

关键任务 12

任务名	ゲリョスを狩猎せよ！
任务种类	狩猎
出现条件	完成“危机！テツカブラを狩れ！”后，与武器加工屋的负责人对话。
目的地	地底洞窟
契约金	300z
报酬金	主任务 2100z　副任务 1300z
限制时间	50 分钟
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶、空瓶
主任务	狩猎一头ゲリョス（毒怪鸟）
副任务	破坏毒怪鸟的冠
主要报酬	ゴム质の皮、毒袋、龙の爪、龙の牙、龙骨【中】、ライトクリスタル
副任务报酬	ゴム质の皮、毒袋、龙の爪、龙の牙、龙骨【中】、ライトクリスタル
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	毒怪鸟一开始会在 3 区出现，战斗中会在 1、3、5、6、7、8 区之间移动，疲劳时会前往 8 区进食，濒死时则会到 7 区睡觉。在任务开始前最好准备好足够的解毒药。

完成“ゲリョスを狩猎せよ！”后，画廊追加《パニック注意报》，毒怪鸟开始出现在探索任务中。与屋台料理长对话后，开启任务“ドスゲネポスの捕获”。

关键任务 13

任务名	ドスゲネポスの捕获
任务种类	捕获
出现条件	完成“ゲリョスを狩猎せよ！”后，与屋台的料理长对话。
目的地	地底洞窟
契约金	300z
报酬金	主任务 2400z　副任务 600z
限制时间	50 分
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、冰结弹、毒瓶，空瓶、支给专用闪光玉、携带麻痹陷阱、捕获用麻醉玉、捕获用麻醉弹
主任务	捕获一头ドスゲネポス（黄速龙王）
副任务	讨伐 5 头黄速龙
主要报酬	ドスゲネポスの皮、ゲネポスの麻痹牙、麻痹袋、ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、カラ骨、龙骨【中】
副任务报酬	ゲネポスの麻痹牙、ゲネポスの鳞、ゲネポスの皮、龙骨【小】
失败条件	报酬金归零、时间耗尽或是直接将黄速龙王杀死
任务要点	注意这是一个捕获任务，不能将黄速龙王直接杀死。在支给品中会提供陷阱以及麻醉玉，如果为了保险的话也可以自己合成陷阱以及麻醉玉带在身上。黄速龙王一开始出现在 2 区，战斗中会在 1、2、3、4 区之间移动，一旦看到黄速龙瘸腿，即表示可以捕获，可以等它回到 9 区睡觉后，安放陷阱并投掷麻醉玉将其捕获。副任务是讨伐 5 只黄速龙，出现的地点分别 2、3、9 区。

完成“ドスゲネポスの捕获”后，画廊追加《迫る麻痹牙》，猫饭食材中“鱼”的等级上升。之后与纳古利村的村长对话后，开启紧急任务“沉默、狡猾、暗杀者の调べ”。



村4★

关键任务 13（紧急）

任务名	沉默、狡猾、暗杀者の调べ
任务种类	狩猎
出现条件	完成“ドスゲネポスの捕获”后，与纳古利村的村长对话
目的地	地底洞窟
契约金	300z
报酬金	主任务 2700z　副任务 600z
限制时间	50 分种
支给品	地图、火炬、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、解毒药、消散剂
主任务	狩猎一头ネルスキュラ（影蜘蛛）
副任务	破坏影蜘蛛的毒刺
主要报酬	影蜘蛛の铗角、影蜘蛛の甲壳、影蜘蛛の爪、モンスターの体液、影蜘蛛の棘、睡眠袋
副任务报酬	影蜘蛛の铗角、影蜘蛛の甲壳、影蜘蛛の爪、モンスターの体液、影蜘蛛の棘、睡眠袋
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	影蜘蛛一开始会在 6 区出现，战斗中会在 4、5、6 区之间移动，濒死时则会移动到 5 区。想达成副任务的话，可以用乘骑状态将其背部的毒刺破坏。

完成“沉默、狡猾、暗杀者の调べ”后，画廊追加《沉み潜む暗杀者》，影蜘蛛开始在探索任务中出现，此时加工物可以开始生产装饰品。之后与纳古利村的村长对话，选择“是（はい）”后，进入剧情任务。

关键任务 14（剧情）

任务名	无
任务种类	剧情
出现条件	完成“沉默、狡猾、暗杀者の调べ”后，与纳古利村的村长对话并选择“はい”。
目的地	龙击船
契约金	无
报酬金	1200z
限制时间	50 分钟
支给品	应急药、携带食料、携带砥石、LV2 通常弹、LV1 贯通弹、强击瓶，空瓶、解毒药、消散剂、ウチケシの实、バリスタの弹
主任务	击退ゴア・マガラ（黑蚀龙）
副任务	无
主要报酬	无
副任务报酬	无
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	在黑蚀龙离船较远的时候，可以先大炮和击龙强对其进行攻击，尤其要擅用强弩，因为强弩的炮弹一次可以携带多枚，玩家可以在船头先采集足够的强弩炮弹后，在对黑蚀龙进行攻击，另外强弩的角度移动范围更大，当黑蚀龙处于船头位置时，我们亦可以调整强弩的方向对其进行攻击。当黑蚀龙落到甲板上的时候，就可以用武器对其展开攻击了，总体实力并不算太强，但由于甲板移动范围有限，因此还是要注意回避。当黑蚀龙受到足够的伤害后，便会离开。

完成剧情任务后，便可以到达新的村庄——奇可村，从奇可村的最左侧可以来到暖洋洋岛，与岛上的艾鲁猫管理员对话后，玩家可雇佣的艾鲁猫数量上升，并开启任务“ノラオトモ、危机一发！”。

关键任务 15

任务名	ノラオトモ、危机一发！
任务种类	狩猎
出现条件	完成“沉默、狡猾、暗杀者の调べ”与剧情任务后，与暖洋洋岛上的管理员对话。
目的地	原生林
契约金	300z
报酬金	2700z
限制时间	50 分钟
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、火焰弹、消臭玉
主任务	狩猎一只ババコンガ（桃毛兽王）
副任务	无
主要报酬	桃毛兽の毛、桃毛兽の牙、桃毛兽の爪、大きな骨、极彩色の毛
副任务报酬	无
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	记住一定要带上随从猫，否则没法接任务。任务开始后，先到 10 区触发剧情，之后到 2 区与桃毛兽进行战斗。战斗中它会在 2、5、6、7 区之间移动，疲劳的时候会返回 6 区休息。另外桃毛兽如果吃了毒蘑菇的话攻击会附带毒属性，因此在战斗前请准备好解毒剂和消臭玉。

完成“ノラオトモ、危机一发！”后，可以雇佣在任务中被解救的艾鲁猫，在之后的任务中，有一定会在地图中遇到流浪的艾鲁猫，与它们对话后，便可以在任务结束时雇佣它们。需要注意的是，此任务完成后，任务名会变为“桃色大将ババコンガ”。回到暖洋洋岛与管理员对话后，可以开始使用岛上的捕鱼设施，并开启任务“モンニャン队、危机一发！”。

关键任务 16

任务名	モンニャン队、危机一发			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“ノラオトモ、危机一发！”后，与暖洋洋岛的管理员对话。			
目的地	冰海			
契约金	400z			
报酬金	主任务	3000z	副任务	600z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、热饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶、空瓶、火炎弹、ウチケシの实、支给专用音爆弹、消散剂			
主任务	狩猎一头ザボアザギル（怪鲛）			
副任务	破坏怪鲛的背鳍			
主要报酬	化け鲛の皮、化け鲛のヒレ、化け鲛の鳞、冰结袋、化け鲛の锯齿、カワズの油、大きな骨、冰结晶			
副任务报酬	化け鲛の皮、化け鲛のヒレ、化け鲛の鳞、冰结袋、化け鲛の锯齿、カワズの油、大きな骨			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	先到 2 区触发剧情，之后与怪鲛进行战斗，战斗中怪鲛会在 1、2、3、6、7 区之间移动，记得带消散剂以及足够的热饮。			

完成“モンニャン队、危机一发”后，该任务名会变为“枪のザボアギル”。回到暖洋洋岛与管理员对话，可以开始使用猫猫探险队，与加工物的负责人对话后，可以在加工物中开始生产艾鲁猫专用装备。最后与奇可村的村长对话，开启任务“ガララアジャラの狩猎”。

关键任务 17

任务名	ガララアジャラの狩猎			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“モンニャン队、危机一发”后，与奇可村村长对话。			
目的地	原生林			
契约金	400z			
报酬金	主任务	3300z	副任务	600z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、冰结弹			
主任务	狩猎一头ガララアジャラ（绞蛇龙）			
副任务	破坏绞蛇龙的背部			
主要报酬	绞蛇龙の皮、绞蛇龙の甲壳、绞蛇龙の牙、绞蛇龙の骨髓、绞蛇龙の鸣甲、龙骨【大】、龙骨【中】、麻痹袋、カラ骨			
副任务报酬	绞蛇龙の皮、绞蛇龙の甲壳、绞蛇龙の牙、绞蛇龙の骨髓、绞蛇龙の鸣甲、龙骨【大】、麻痹袋			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	绞蛇龙一开始出现在 5 区，可以从营地后面直接跳到 3 区，节省大量的路程。战斗中绞蛇龙会在 1、3、4、5 区之间移动，濒死时会回到 8 区睡觉。			

完成“ガララアジャラの狩猎”后，画廊追加《大气を震わす演奏者》，绞蛇龙开始在探索任务中出现，猫饭食材中野菜和谷物的等级上升。之后与奇可村的村长以及旅团团长对话，开启紧急任务“ゴア・マガラ紧急探索指令”。



关键任务 18

任务名	ゴア・マガラ紧急探索指令
任务种类	探索
出现条件	完成“ガララアジャラの狩猎”后，与奇可村的村长以及旅团团长对话。
目的地	未知的树海
契约金	0z
报酬金	0z
限制时间	无
支给品	无
主任务	击退一头黑蚀龙
副任务	无
主要报酬	无
副任务报酬	无
失败条件	无
任务要点	此任务并无失败条件，因此哪怕多耗一点时间，也能将任务完成。进入第一个区域后便会遇到黑蚀龙，伤害到一定程度后，黑蚀龙会换区，此时通往下一区域的路被一块大石头挡住，同伴会调和爆弹进行爆破，此时场景中会出现蓝速龙，将它们全部打倒后，石头爆破成功，前往下一区域。进入下一区域后，打倒所有的的小桃毛兽。接着黑蚀龙便会再次出现，玩家此时要与其周旋，等到同伴成功进行爆破岩石后，黑蚀龙便会离开，任务完成。

村5★

关键任务 19（紧急）

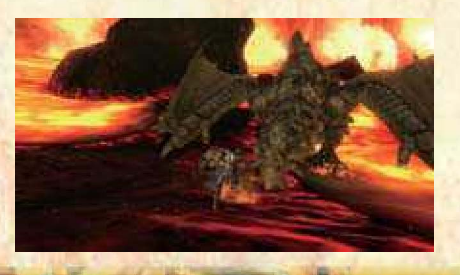
任务名	黑く蝕み地を染めん			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“ゴア·マガラ紧急探索指令”后，与旅团团长对话。			
目的地	遗迹平原			
契约金	600z			
报酬金	主任务	4800z	副任务	900z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、ウチケシの实			
主任务	狩猎一头黑蚀龙			
副任务	破坏黑蚀龙的角			
主要报酬	黑蚀龙の鳞、黑蚀龙の甲壳、黑蚀龙の暗翼、黑蚀龙の惨爪			
副任务报酬	黑蚀龙の惨爪、黑蚀龙の甲壳、黑蚀龙の暗翼、狂龙结晶			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	黑蚀龙一开始出现在 7 区，并且比探索任务中要更强大，一开始就是狂龙化的状态，战斗中时会往 3 区和 8 区移动，濒死时会前往 9 区。			

完成“黑く蝕み地を染めん”后，画廊追加《黑き衣を缠う龙》，黑蚀龙开始出现在探索任务中，龙人问屋会追加新的交换素材。之后前往纳古利村与村长对话，开启任务“热地に现る、グラビモス！”。

关键任务 20

任务名	热地に现る、グラビモス！			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“黑く蝕み地を染めん”后，与纳古利村的村长对话。			
目的地	地底火山			
契约金	500z			
报酬金	主任务	4800z	副任务	900z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、冷饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、水冷弹、毒瓶，空瓶、元气ドリンコ、大タル爆弹			
主任务	狩猎一头グラビモス（铠龙）			
副任务	破坏铠龙的胸			
主要报酬	铠龙の甲壳、铠龙の头壳、铠龙の翼、上龙骨、火炎袋、龙骨【大】、龙骨【中】			
副任务报酬	铠龙の甲壳、铠龙の头壳、铠龙の翼			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	铠龙一开始出现在 8 区，战斗是会往 2 区和 6 区，濒死时会回到 9 区，任务开始前请准备好足够的冷饮。			

完成“热地に现る、グラビモス！”后，画廊追加《坚固なる铠》、《赤热の地下世界》，凯龙开始出现在探索任务中。之后与纳古利村的村长对话，乘坐飞空艇前往席纳德村，与席纳德村的村长对话后，开启任务“高难度：不稳の幕开け”。



关键任务 21

任务名	高难度：不稳の幕开け			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“热地に现る、グラビモス！”后，与席纳德村的村长对话。			
目的地	天空山			
契约金	400z			
报酬金	主任务	3900z	副任务	400z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、冷饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、火炎弹、毒瓶，空瓶、消臭玉、ウチケシの实			
主任务	狩猎一头桃毛兽王			
副任务	破坏桃毛兽王的爪			
主要报酬	桃毛兽の毛、桃毛兽の爪、桃毛兽の牙、极彩色の毛			
副任务报酬	桃毛兽の爪、桃毛兽の牙、狂龙结晶の欠片			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	先到 2 区触发剧情，之后与感染狂龙病毒的的桃毛兽王往进行战斗，和普通的桃毛兽王相比，感染后的怪物明显更加狂暴，并且一开始就会喷毒喷火，记得带好消臭玉和解毒药。战斗中桃毛兽王会在 1、3、5、6 区移动，濒死时会回到 7 区。			

完成“高难度：不稳の幕开け”后，画廊追加《扩がる胁威》、《天に近き场所》，艾鲁猫探险中追加新的地图和怪物。与席纳德村的村长对话后，开启任务“重量级の女帝”、“无双の狩人”和“碧落に见えし、空の王者！”。

注意，只要完成关键任务 22、23、24 中的其中两个，就可以解锁之后的关键任务。

关键任务 22

任务名	重量级の女帝			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“高难度：不稳の幕开け”后，与席纳德村额村长对话。			
目的地	天空山			
契约金	500z			
报酬金	主任务	4800z	副任务	4800z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、冷饮、LV2 通常弹、LV1 散弹、火炎弹、毒瓶，空瓶、消臭玉、ウチケシの实			
主任务	狩猎一头ゲネル·セルタス（重甲虫）			
副任务	狩猎一头彻甲虫			
主要报酬	重甲虫の胸壳、重甲虫の元月尾、重甲虫の甲壳、重甲虫の爪、重甲虫の大颚、モンスタ－の体液			
副任务报酬	彻甲虫の角、彻甲虫の羽、水袋、モンスタ－の体液			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	重甲虫一开始在 5 区，战斗中会移动到 6 区，濒死时回 7 区睡觉。重甲虫和彻甲虫一般会一起出现，合体之后会变得更加狂暴，由于任务的狩猎对象是重甲虫，如果不为了达成副任务的话，可以完全不必理会彻甲虫，而需要注意的是，即使先打倒了彻甲虫，之后还是会有另外的彻甲虫出现。			

完成“重量级の女帝”后，画廊追加《重量级の女帝》，重甲虫开始出现在探索任务中。

关键任务 23

任务名	碧落に见えし、空の王者！			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“高难度：不稳の幕开け”后，与席纳德村额村长对话。			
目的地	天空山			
契约金	500z			
报酬金	主任务	4800z	副任务	900z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、解毒药、支给专用闪光玉			
主任务	狩猎一头リオレウス（雄火龙）			
副任务	切断雄火龙的尾巴			
主要报酬	火龙の鳞、火龙の甲壳、火龙の翼爪、上龙骨、火龙の翼膜、火焰袋			
副任务报酬	火龙の尻、火龙の鳞、火龙の甲壳			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	雄火龙一开始在 8 区，战斗中会在 1、2、3 区移动，濒死时回到 8 区睡觉。			

完成“碧落に见えし、空の王者！”后，画廊追加《王者拝颜》，雄火龙开始在探索任务中出现。



关键任务 24

任务名	无双の狩人			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成“高难度：不稳の幕开け”后，与席纳德村额村长对话。			
目的地	天空山			
契约金	500z			
报酬金	主任务	4800z	副任务	900z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶			
主任务	狩猎一头ジンオウガ（雷狼龙）			
副任务	破坏雷狼龙的头			
主要报酬	雷狼龙の甲壳、雷狼龙の角、雷狼龙の带电毛、雷狼龙の爪、龙の牙、上龙骨、龙骨【中】			
副任务报酬	雷狼龙の带电毛、雷狼龙の角、雷狼龙の蓄电壳			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	一开始都到 6 区触发战斗，战斗中雷狼龙会在 1、5、6 区移动，濒死时会回到 7 区。			

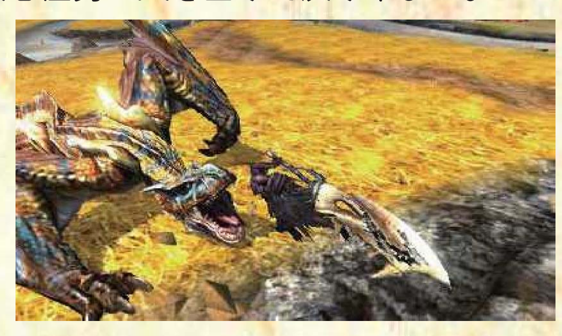
完成“无双の狩人”后，画廊追加《雷狼龙のなわばり》。



关键任务 25

任务名	高难度：战栗のティガレックス			
任务种类	狩猎			
出现条件	完成关键任务 22、23、24 中任意两个。			
目的地	遗迹平原			
契约金	700z			
报酬金	主任务	6900z	副任务	900z
限制时间	50 分钟			
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶			
主任务	狩猎一头ティガレックス（轰龙）			
副任务	破坏轰龙的爪			
主要报酬	轰龙の甲壳、轰龙の爪、轰龙の鳞、轰龙の牙			
副任务报酬	轰龙の牙、狂龙结晶			
失败条件	报酬金归零或时间耗尽			
任务要点	轰龙一开始出现在在 9 区，收到一定伤害后会开始狂龙化，战斗中会在 4 区和 8 区移动，疲劳的时候会前往 3 区进食，濒死时则会回到 9 区。			

完成“高难度：战栗のティガレックス”后，画廊追加《捕食者の视线》，艾鲁猫探险队追加新的探险区域和怪物。之后进入席纳德村最上方的吊桥，与大僧正对话后开启紧急任务“天を回りて戻り来よ”。



关键任务 26（紧急）

任务名	天を回りて戻り来よ
任务种类	讨伐
出现条件	完成“战栗のティガレックス”后，大僧正对话。
目的地	禁足地
契约金	800z
报酬金	7200z
限制时间	50 分钟
支给品	地图、火把、应急药、携带食料、携带砥石、染色玉、LV2 通常弹、LV1 散弹、毒瓶，空瓶、解毒药、ウチケシの实
主任务	打到一头天回龙
副任务	破坏天回龙的角
主要报酬	天回龙の甲壳、天回龙の净爪、天回龙の虹翼、勇气の证、龙骨【大】
副任务报酬	天回龙の逆鳞、天回龙甲壳、天回龙の鳞、狂龙结晶
失败条件	报酬金归零或时间耗尽
任务要点	除了出发点之外，与天回龙的战斗是在一个区域进行的，因此不能换区进行躲避和回复， 不过可以多利用一下场景中的岩石障碍，另外在战斗中陷阱是无效的，可以带上闪光玉以及回家玉，在关键时刻能够造成敌人的眩晕，或者是返回据点进行回复等。

完成“天を回りて戻り来よ”后，便可以观看到结局动画以及制作人员表，之后会解锁其他高难度任务。

武器用法要点

分类

武器根据攻击距离分为近战和远程两种，近战包括了片手剑、双剑、大剑、太刀、大锤、狩猎笛、长枪、铳枪、斩击斧、蓄能斧、操虫棍，使用这些武器的猎人被称为剑士。远程武器为轻弩、重弩和弓，使用它们的猎人为射手。两种类型除了使用的防具不同外，在狩猎时也有着截然不同的风格。

攻击系统

攻击系统分为切断、打击和弹三种，不同的攻击系统对怪物有着不同的效果，切断系统能砍断怪物的尾巴，而打击系统对怪物的头部进行连续攻击能使其晕眩。一般攻击系统以武器的攻击方式划分，如刀剑为切断，钝器为打击，远程武器为弹，不过大部分武器都不止一种攻击系统。

斩味

斩味也就是锋利度，是近战武器的一项重要参数，战斗时斩味以刀形状的图标在耐力槽下方的表示，斩味的高低以颜色划分，从低到高为红、橙、黄、绿、蓝、白、紫，斩味越高对攻击力的修正也越高，并且攻击怪物坚硬的部分时也不容易弹刀，斩味会随着攻击慢慢下降，需要用砥石来回复。



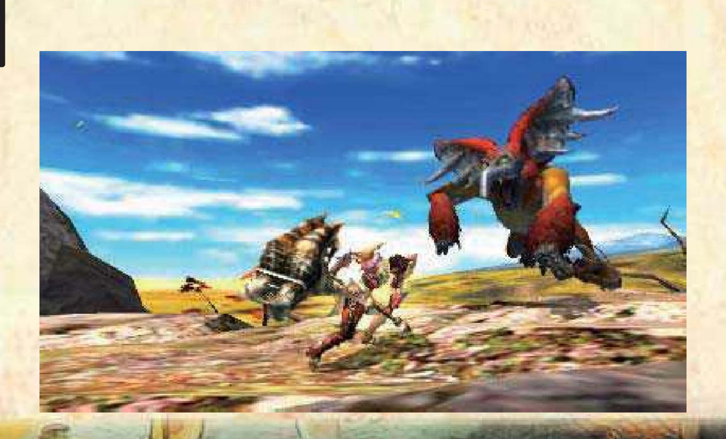
属性攻击&异常状态

部分近战武器和弓除了基础攻击力外还带有属性，属性分为火、水、雷、冰、龙五种，在攻击时能视怪物的弱点属性给予附加伤害，而轻弩和重弩的属性攻击则用各种属性弹实现。异常状态则有毒、麻痹和睡眠三种，近战武器和前面说的属性一样，异常状态属性都是附加在武器上的，攻击时就有一定几率发动，当怪物累积了一定的异常状态属性值后就会陷入该状态，而弓和弩的异常状态攻击则分别用各种异常状态瓶和子弹来实现。

除了以上的属性外，《MH3G》的爆破属性在本作也继续登场，这个属性比较特别，虽然和异常属性一样是有一定几率发动的，不过累积满了后并不会让怪物陷入异常状态，而是会爆炸，直接给予伤害。

刚体效果

部分武器的某些招式有刚体效果，可以无视风压和部分小伤害产生的硬直。有刚体的招式优点在于攻击不会被怪物的小威力招式打断，继续完成攻击动作。但要注意的是，状态中受到伤害体力还是会减少的，所以不能过分依赖。



大剑 操作派生

横斩
A 或侧翻滚回避后 X

挑斩
X+A

拔刀斩
收刀移动时 X

纵斩
X

蓄力斩
长按 X

横打
X 或前翻滚回避后 X

脚踢
R+X 或下屏特殊攻击键

强蓄力斩
滑杆 + 长按 X（横斩后为长按 A）

NEW!
强横斩
X 或 A

NEW!
跳斩
跳跃中 X

防御
R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）

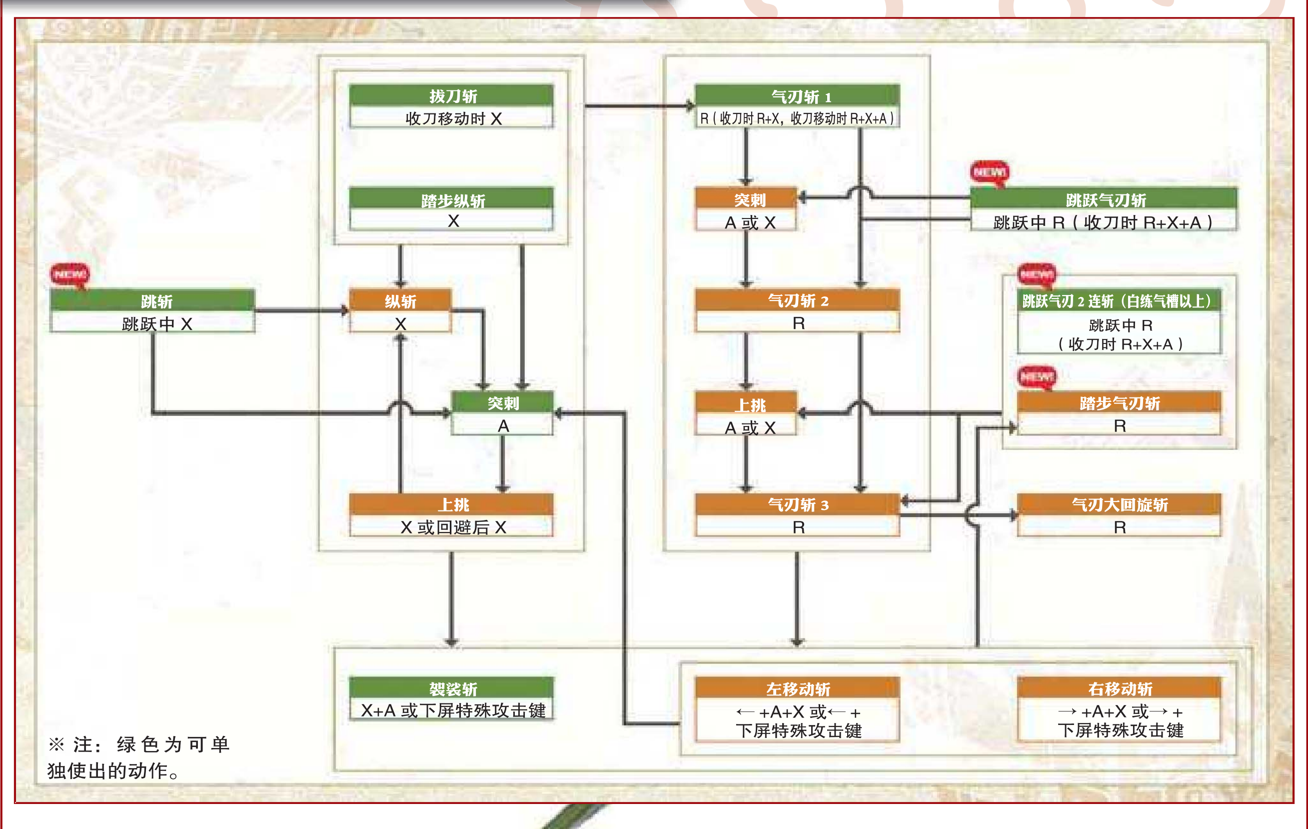
※ 注：绿色为可单独使出的动作。

大剑经过了那么多作仍然贯彻着简单实用的优点，虽然攻击招式不多，但攻击范围和攻击力都非常理想。惟一的不足是拔刀状态中不能跑动，所以狩猎时要贯彻以“一击脱离”为中心的打法，也就是平时以收刀状态和怪物周旋，等怪物出现空隙时再一口气接近给予重创，攻击完后收刀寻找下一次攻击机会。大剑最大的特征是可以使用威力巨大的蓄力斩，蓄力斩的威力随着蓄力的阶段而定，不过要注意威力最大的 3 段蓄力斩并不能按着按键蓄到头，而是要当红光到最大的瞬间松开按键。本作为大剑增加了强横斩的新招式，需要通过强蓄力斩来派生，威力根据强蓄力斩的蓄力阶段而定，强蓄力斩蓄力阶段越高，那派生出来的强横斩威力也就越大，另外跳斩后也可以派生出强横斩，这招的威力相当于蓄到二段的强蓄力斩派生出的强横斩。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	中	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
纵斩	中	切断	有
跳斩	中	切断	有
横斩	中	切断	有
脚踢	极小	无	无
蓄力斩（1 段）	中	切断	有
蓄力斩（2 段）	大	切断	有
蓄力斩（3 段）	极大	切断	有
蓄力斩（蓄过头）	大	切断	有
横打	小	打击	有
强蓄力斩（无蓄力）	中	切断	有
强蓄力斩（1 段）	中	切断	有
强蓄力斩（2 段）	大	切断	有
强蓄力斩（3 段）	极大	切断	有
强横斩（无蓄力）	中	切断	有
强横斩（1 段）	中	切断	有
强横斩（2 段）	大	切断	有
强横斩（3 段）	极大	切断	有
横斩（侧转回避后）	小	切断	有

太刀 操作派生





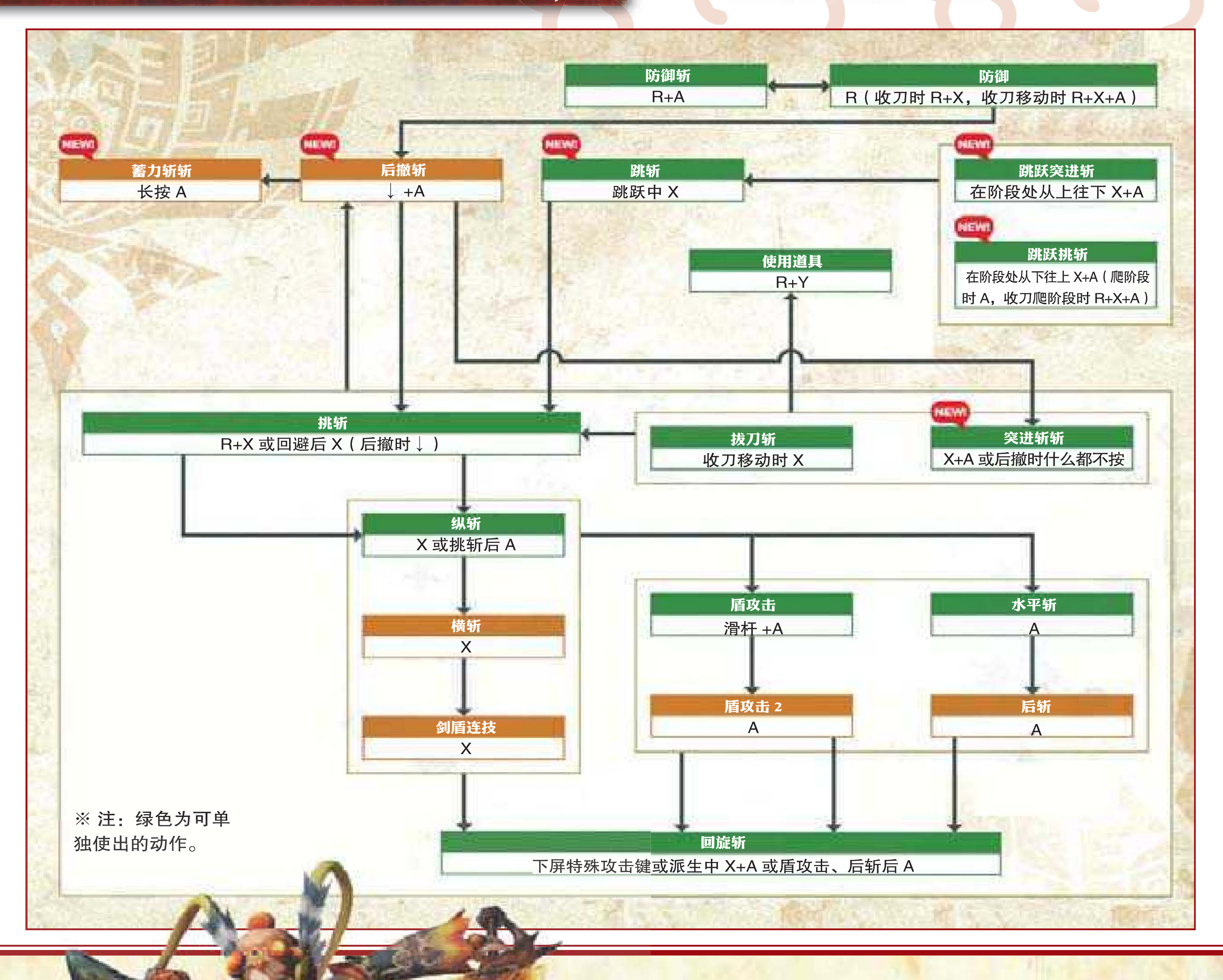
和大剑一样的长剑身武器，虽然单招攻击力比大剑低而且不能防御，但拥有丰富的连携，并且拔刀后的机动性也非常优秀，可以做出灵活的立回。太刀最大的特征是其独有的练气槽系统，当用普通攻击命中怪物时就会增加，消耗气刃槽能使出高威力的气刃斩，如果用气刃斩的收尾专用招气刃大回旋斩命中怪物，气刃槽的阶段就能得到提升，从而使攻击力得到补正，最多可提升 3 次，依次是白→黄→红。不过练气槽有时间限制，如果不在练气槽的外框减完前继续使用气刃

大回旋斩命中怪物的话练气槽阶段就会直接归零，并且本作中升到红色后就算使用气刃大回旋斩命中怪物也不能像以前那样一直保持红槽状态。因此这次增加了一招踏步气刃斩，袈裟斩和移动斩后可接踏步气刃斩进入气刃斩的连携，让玩家能有更多的选择使出气刃大回旋斩提升练气槽。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	中	切断	有
跳跃气刃斩	大	切断	有
跳跃气刃斩（无练气时）	小	切断	有
气刃 2 连斩	小・大	切断	有
气刃 2 连斩（无练气时）	极小・小	切断	有
回避派生的上挑	小	切断	有
踏步气刃斩	大	切断	有
踏步气刃斩（无练气时）	小	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
踏步斩	中	切断	有
纵斩	中	切断	有
突刺	小	切断	有
上挑	小	切断	有
袈裟斩	中	切断	有
左右移动斩	中	切断	有
气刃斩 1	中	切断	有
气刃斩 1（无练气时）	小	切断	有
气刃斩 2	中	切断	有
气刃斩 3	小・小・大	切断	有
气刃大回旋斩	大	切断	有

片手剑 操作派生

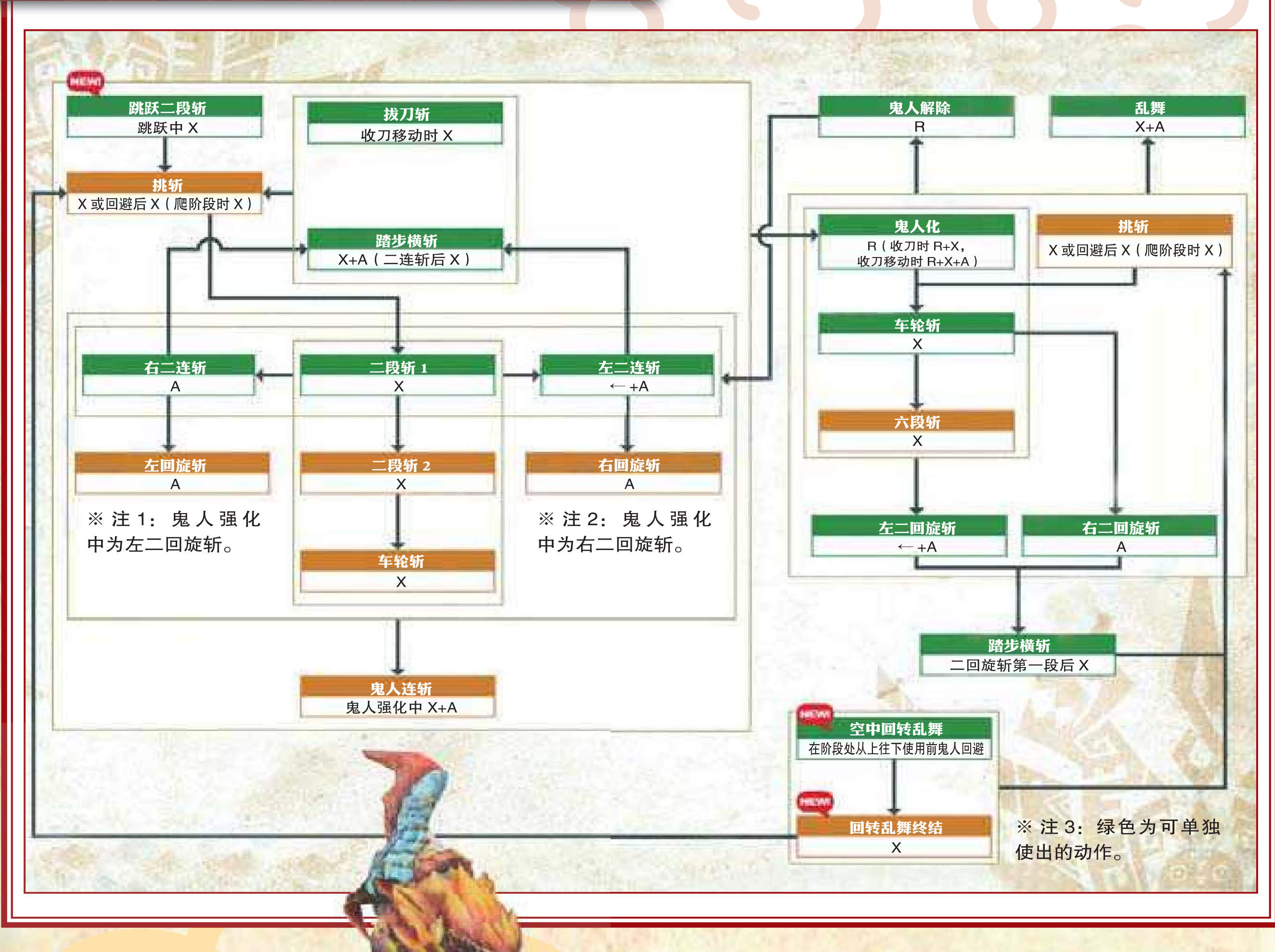


轻巧的片手剑有着所有武器中数一数二的游击性能，缺点是单招攻击力太低，没有瞬间爆发力，利用灵活的行动瞄准怪物的每一个空隙逐点累积伤害是片手剑狩猎的基本。能在拔刀状态下使用道具也是片手剑独一无二的优势，一来能争取到更多的攻击时间，二来不容易错过使用道具的时机，能提高不少狩猎效率，团队狩猎中配合广域化技能更是能造福队友。本作中片手剑的变化是把原来拔刀斩和 X+A 改成了突进斩，还有在派生中的↓ +A 变成了后撤动作，而原来的跳斩则变成了蓄力斩接在后撤动作后使出，在立回时有了更多的选择。另外片手剑也是惟一一把能在爬阶段时使出跳跃攻击的武器，变相增加了乘骑攻击的机会。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳斩	中	切断	有
跳跃挑斩	中	切断	有
跳跃突进斩	中	切断	有
拔刀斩	中	切断	有
突进斩	中	切断	有
纵斩	小	切断	无
横斩	小	切断	无
剑盾连技	小・中	打击・切断	无
回旋斩	中	切断	无
防御斩	小	切断	无
挑斩	小	切断	无
水平斩	中	切断	无
后斩	中	切断	无
盾攻击 1	小	打击	无
盾攻击 2	小	打击	无
蓄力斩	中・大	打击・切断	有（攻击时）

双剑 操作派生

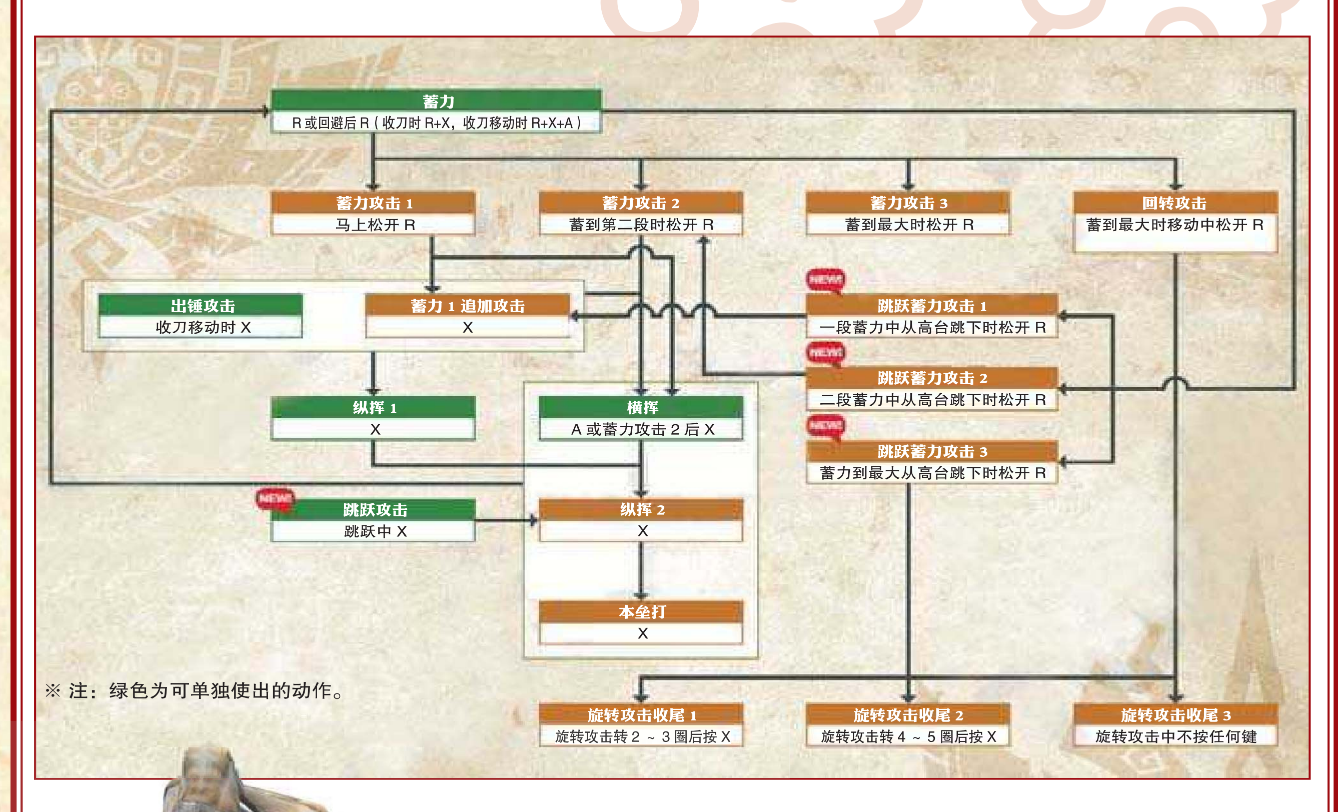


和片手剑一样，双剑也是注重连续攻击的武器，虽然单发招式的攻击力不高，但只要一有长时间的攻击机会，雨点般的攻击就能对怪物造成巨大伤害。双剑的一大特点是可以消耗耐力进入“鬼人化”状态，该状态下不仅可以使用高威力的乱舞攻击，同时自身还有无视风压和小伤害的刚体效果。鬼人化中攻击命中怪物能积蓄耐力槽下方的鬼人槽，鬼人槽满后回到普通状态会进入鬼人强化状态，这时候攻击速度上升，并且还可以使用这个状态中独有的鬼人连斩。鬼人化或鬼人强化状态中的回避叫作“鬼人回避”，不同于一般的回避，鬼人回避的回避速度更快，而且可以连续使用。随着时间经过，或非鬼人化状态下使用鬼人回避以及鬼人连斩鬼人槽都会减少，清空后鬼人强化状态就会自动解除。本作除了跳跃攻击外，双剑还有一个独有的空中招式——空中回转乱舞，并且在落地时还能派生专用终结技，就算乘骑攻击不成功，伤害也是很可观的。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃二段斩	小・小	切断	有
空中回转乱舞	小・小・小・小	切断	有
回转乱舞终结	中・中	切断	有
二段斩 1	小・小	切断	无
二段斩 2	小・小	切断	无
车轮斩	小・大	切断	无
拔刀斩	小・小	切断	有
踏步横斩	小・小	切断	有
挑斩	中	切断	无
左二连斩	小・小	切断	无
右二连斩	小・小	切断	无
左回旋斩	中・小・小	切断	有
右回旋斩	中・小・小	切断	有
左二回旋斩	中・小・小・中・小・小	切断	有
右二回旋斩	中・小・小・中・小・小	切断	有
鬼人连斩	小・小・小・小・极大	切断	有
六段斩	小・小・小・小・大	切断	有
乱舞	大・小・小・小・小・极大	切断	有

锤子 操作派生



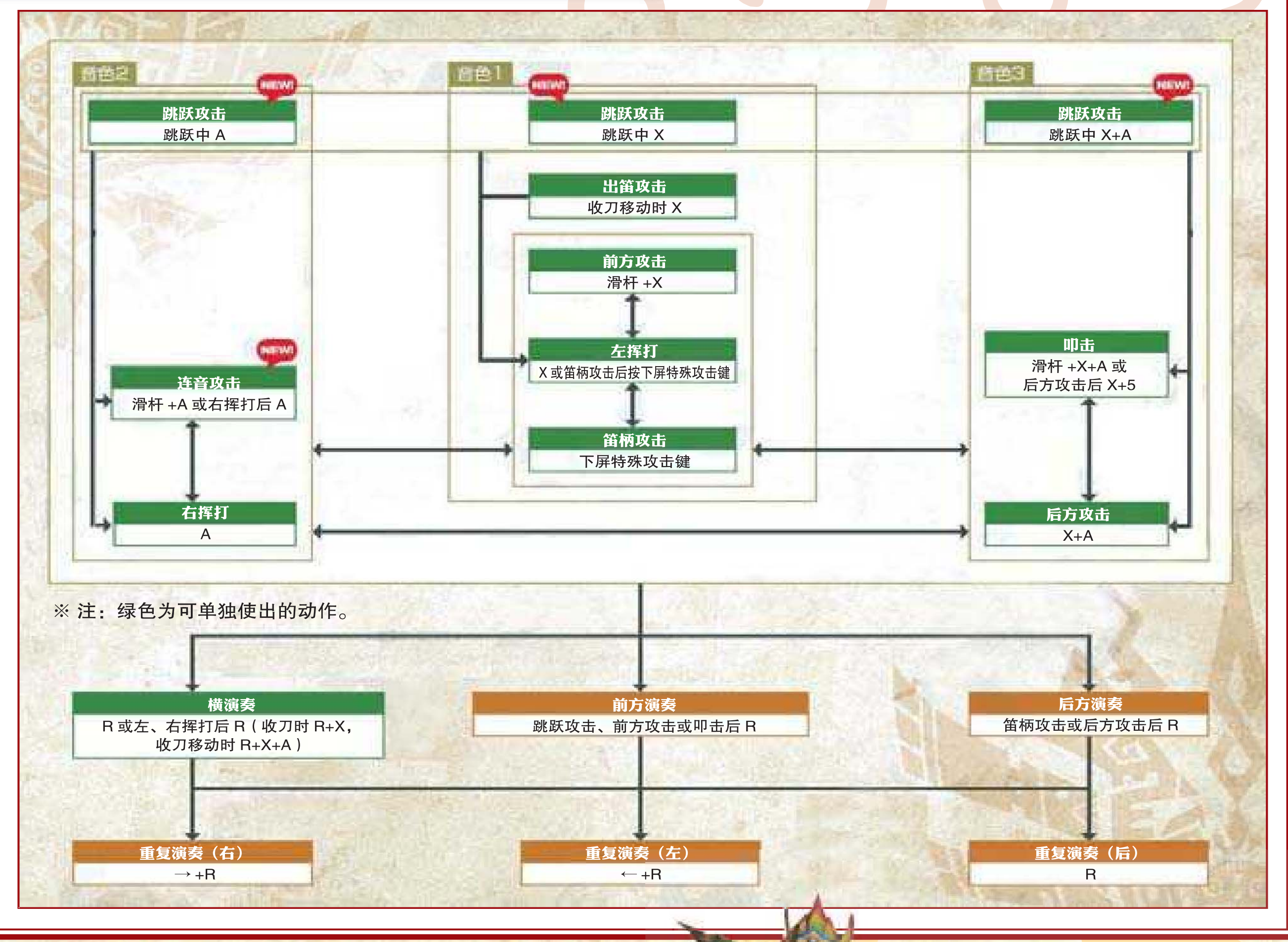


锤子有着所有武器中最高的攻击力，高攻击力换来的代价是无法进行防御，但由于它又不像其他重型武器那样会使移动速度减慢，所以防御面上的不足可以靠机动性来弥补，是比较考验使用者立回的武器。锤子的所有攻击均为打击系统，在对怪物造成伤害的同时也能削减其耐力，并且打击系统持续对怪物的头部进行攻击还能使其晕眩，所以除了弱点以外，怪物的头部也是锤子使用者必须时常瞄准的地方，以求将怪物打晕为队伍制造攻击的机会。本作中增加了派生到蓄力的连携，翻滚后都可接蓄力，立回更加方便。另外蓄力攻击也能在跳跃中使用，跳跃蓄力攻击打中怪物也是可以乘骑的，并且就算没有乘骑上去，落地后还可以接各种强力的攻击，回报也不小。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	打击	有
跳跃蓄力攻击1	大	打击	有
跳跃蓄力攻击2	大	打击	有
跳跃蓄力攻击3	极大	打击	有
纵挥1	中	打击	有（攻击动作途中）
纵挥2	小	打击	无
横挥	小	打击	有
本垒打	极大	打击	有
蓄力攻击1	小	打击	有
出锤攻击	小	打击	有
蓄力1追加攻击	小	打击	有
蓄力攻击2	中	打击	有
蓄力攻击3	小・极大	打击	有
回转攻击1	中	打击	有
回转攻击2	极大	打击	有
回转攻击3	小・小・小・小・小・小・中	打击	有

狩猎笛 操作派生



狩猎笛最大的特点是攻击的同时能累积音色，三种基础攻击各对应一种音色，当组合出特定的旋律后可以通过 R 键演奏出来，从而为自己和队友附加各种有利的状态。不同的狩猎笛能演奏的音色也是不同的，具体音色可在武器界面确认，其中 X 键对应最左边的音色 1，A 键对应中间的音色 2，X+A 对应最右边的音色 3。和大锤一样，攻击多为打击系统的狩猎笛能快速削减怪物的耐力，并且对大型怪物的头部进行连续打击可使其进入行动不能晕眩状态。本作的狩猎笛增加了滑杆 +A 的连音攻击，这个攻击开头虽然只有一个音色 2，不过在攻击过程中可以随意增加一个音色键，但动作却没增加，也就是说一个动作可累积两个音色，打个比方，如要同时累积音色 2 和音色 1，那就输入滑杆 +A、X，如此类推，同时累积音色 2 和音色 3 就输入滑杆 +A、X+A，同时累积两个音色 2 就输入滑杆 +A、A，为演奏节省了不少工夫。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	打击	有
右挥打	中	打击	有
左挥打	中	打击	有
出笛攻击	中	打击	有
前方攻击	中	打击	有
后方攻击	小	打击	有
笛柄攻击	小	切断	有
叩击	小・大	打击	有
连音攻击	小・小	打击	有
前方演奏	小	打击	有
横演奏	中	打击	有
后方演奏	中	打击	有
重复演奏（右）	中	打击	有
重复演奏（左）	中	打击	有
重复演奏（后）	大	打击	有

旋律一览			
效果名	音色组合	效果	重复演奏效果
强化自己		移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
强化自己		移动速度加快	攻击不弹刀，效果时间延长
攻击力强化【小】		攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】		攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】		攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【小】		攻击力小幅上升	攻击力中幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
攻击力强化【大】		攻击力中幅上升	攻击力大幅上升，效果时间延长
防御力强化【小】		防御力小幅上升	防御力中幅上升，效果时间延长
防御力强化【大】		防御力小幅上升	防御力大幅上升，效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】		攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升，效果时间延长
攻击力 & 防御力强化【小】		攻击力 & 防御力小幅上升	攻击力 & 防御力中幅上升，效果时间延长
千里眼		效果与道具“千里眼の药”相同	—
千里眼		效果与道具“千里眼の药”相同	—
体力增加【小】		体力小幅上升	效果时间延长
体力增加【大】		体力大幅上升	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】		耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】		耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【小】		耐力槽短时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
スタミナ减少无效【大】		耐力槽长时间内不减	效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压无效		风压【小】无效	风压完全无效，效果时间延长
风压完全无效		风压完全无效	效果时间延长
风压完全无效		风压完全无效	效果时间延长
体力回复【小】		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【小】		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复	—
体力回复【大】		高几率体力中量回复或低几率体力大量回复	—
体力回复【小】& 解毒		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 解毒	—
体力回复【中】& 解毒		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 解毒	—
体力回复【中】& 消臭		高几率体力少量回复或低几率体力中量回复 & 消臭	—
体力回复【小】& 会心率 UP		高几率体力微量回复或低几率体力少量回复 & 会心率 UP	会心率大福 UP，效果时间延长
回复速度【小】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【小】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度加快	效果时间延长
回复速度【大】		一定时间内体力槽红色部分的回复速度大幅加快	效果时间延长
精灵王の加护		一定几率受到伤害减少	效果时间延长
精灵王の加护		一定几率受到伤害减少	效果时间延长
耐雪 & 耐泥		不会陷入雪人状态	效果时间延长
寒冷无效		不会因寒冷天气导致耐力消耗加快	效果时间延长
暑气无效		不会因炎热天气导致体力减少 & 熔岩地形伤害无效化	效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【小】		效果与技能“耳栓”相同	效果与技能“高级耳栓”相同，效果时间延长
听觉保护【大】		效果与技能“高级耳栓”相同	效果时间延长
听觉保护【小】& 风压无效		发动“耳栓”效果 & 风压【小】无效	发动“高级耳栓”效果 & 风压完全无效，效果时间延长
气绝无效		气绝无效化	效果时间延长
麻痹无效		不会陷入麻痹状态	效果时间延长
全状态异常无效		全异常状态无效化	效果时间延长
属性攻击力强化		属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化		属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
属性攻击力强化		属性攻击力上升	属性攻击力大幅上升，效果时间延长
状态异常攻击强化		异常状态攻击积蓄值上升	异常状态攻击积蓄值大幅上升，效果时间延长
耐震		不会受到地震效果影响	效果时间延长
火属性防御强化【小】		火耐性小幅提升	火耐性中幅提升，效果时间延长
火属性防御强化【大】		火耐性中幅提升	火耐性大幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【小】		水耐性小幅提升	水耐性中幅提升，效果时间延长
水属性防御强化【大】		水耐性中幅提升	水耐性大幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【小】		雷耐性小幅提升	雷耐性中幅提升，效果时间延长
雷属性防御强化【大】		雷耐性中幅提升	雷耐性大幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【小】		冰耐性小幅提升	冰耐性中幅提升，效果时间延长
冰属性防御强化【大】		冰耐性中幅提升	冰耐性大幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【小】		龙耐性小幅提升	龙耐性中幅提升，效果时间延长
龙属性防御强化【大】		龙耐性中幅提升	龙耐性大幅提升，效果时间延长
全属性耐性强化		全属性耐性小幅提升	全属性耐性中幅提升，效果时间延长
属性异常无效		全属性异常状态无效	效果时间延长
のけぞり无效		附加刚体状态	效果时间延长
全旋律效果延长		全旋律效果时间延长	效果时间延长
高周波		自身周围音爆弹效果	—

长枪 操作派生

- NEW! 跳跃攻击：跳跃中 X
- NEW! 防御跳跃：在阶段处从上往下使用防御前进
- 防御：R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）
- 防御刺：防御中 X
- 防御前进：↑ +R+X
- 盾攻击：X
- NEW! 转身攻击：↓ +X
- 终结刺：X
- NEW! 突进：R+X+A 或下屏特殊攻击键
- NEW! 突进跳跃：↑ +B
- 急停：B
- 平刺 1：X
- 斜上刺 1：A
- 横挥 1：X+A
- 平刺 2：X
- 斜上刺 2：A
- 横挥 2：X+A
- 平刺 3：X
- 斜上刺 3：A
- 横挥 3：X+A
- 取消刺（斜上刺）：R+A
- 取消刺（平刺）：滑杆 +R+A（防御反击成功情况下）
- 反击刺：R（长按）+A
- 拔枪攻击：收刀移动时 X

※ 注：绿色为可单独使出的动作。

装备了巨大盾牌的长枪有着所有武器中最高的防御性能，并且点式攻击的突刺能有效针对怪物的弱点部位进行打击，是一种以防御反击风格为主的武器。长枪的主力招式为平刺、斜上刺和取消刺（反击刺）三招，前两招针对不同的打点进行攻击，当怪物快攻击时就用取消刺（反击刺）立即进行防御反击，反击之后再接平刺、斜上刺，如此反复。长枪还有着独特的回避动作，拔枪时按 B 回避会变成后跳，回避或攻击中还可进行↓ +B 的大后跳或← / → +B 的侧移，这三种回避方式可互相衔接（最多连续回避 3 次），用来调整站位和回避怪物的攻击。本作长枪除了有跳跃攻击外，还新增了突进派生出来的转身攻击和突进跳跃等新动作，其中转身攻击可以在突进过头后快速攻击后方目标，而突进跳跃则是无需借助高低差的跳跃，虽然使用条件比操虫棍的跳跃要苛刻，不过在没有高低差的区域要使用乘骑的话用这招来应急还是可以的。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	切断	有
突进跳跃攻击	大	切断	有
拔枪攻击	中	切断	无
取消刺（平刺）	中	切断	有（防御反击成功情况下）
取消刺（斜上刺）	中	切断	有（防御反击成功情况下）
反击刺	大	切断	有
平刺 1・2・3	中・中・中	切断	无
斜上刺 1・2・3	中・中・中	切断	无
防御刺	中	切断	无
突进（地上）	小	切断	有
突进（空中）	中	切断	有
突进终结刺	大	切断	有
转身攻击	大	切断	有
横挥	中	切断	有
盾攻击	小	打击	有
防御前进	–	–	有

铳枪 操作派生

斜上炮击
斜上刺后 A

垂直炮击
捞击后 A

派生到斜上刺

炮击
A

派生到捞击或平刺 1

移动捞击
↑ +X

移动突刺
滑杆 +X

拔枪攻击
收刀移动时 X

蓄力炮击
R+A

移动炮击
移动突刺或拔枪攻击的移动中 A（只限移动突刺和拔枪攻击中派生），滑杆 +R+A 或下屏特殊攻击键（只限防御中派生或单独使用）

快速装填
A

平刺 1
X

平刺 2
X

装填
R+A 或回避后 A

防御
R（收刀时 R+X，收刀移动时 R+X+A）

NEW!
跳跃攻击
跳跃中 X

捞击 2
X+A

斜上刺 1
R+X

捞击 1
X+A

斜上刺 2
X

斜上刺 3
X

派生到斜上炮击

NEW!
跳跃炮击
在阶段处从上往下使用滑杆 +R+A 或下屏特殊攻击键

NEW!
跳跃叩击
跳跃中 R+X+A（跳跃炮击后 X）

龙击炮
R+X+A（派生时 X+A）

一齐发射
A

叩击
X

NEW!
跳跃装填叩击
在阶段处从上往下使用移动捞击、移动突刺或拔枪攻击

※ 注：绿色为可单独使用出的动作。

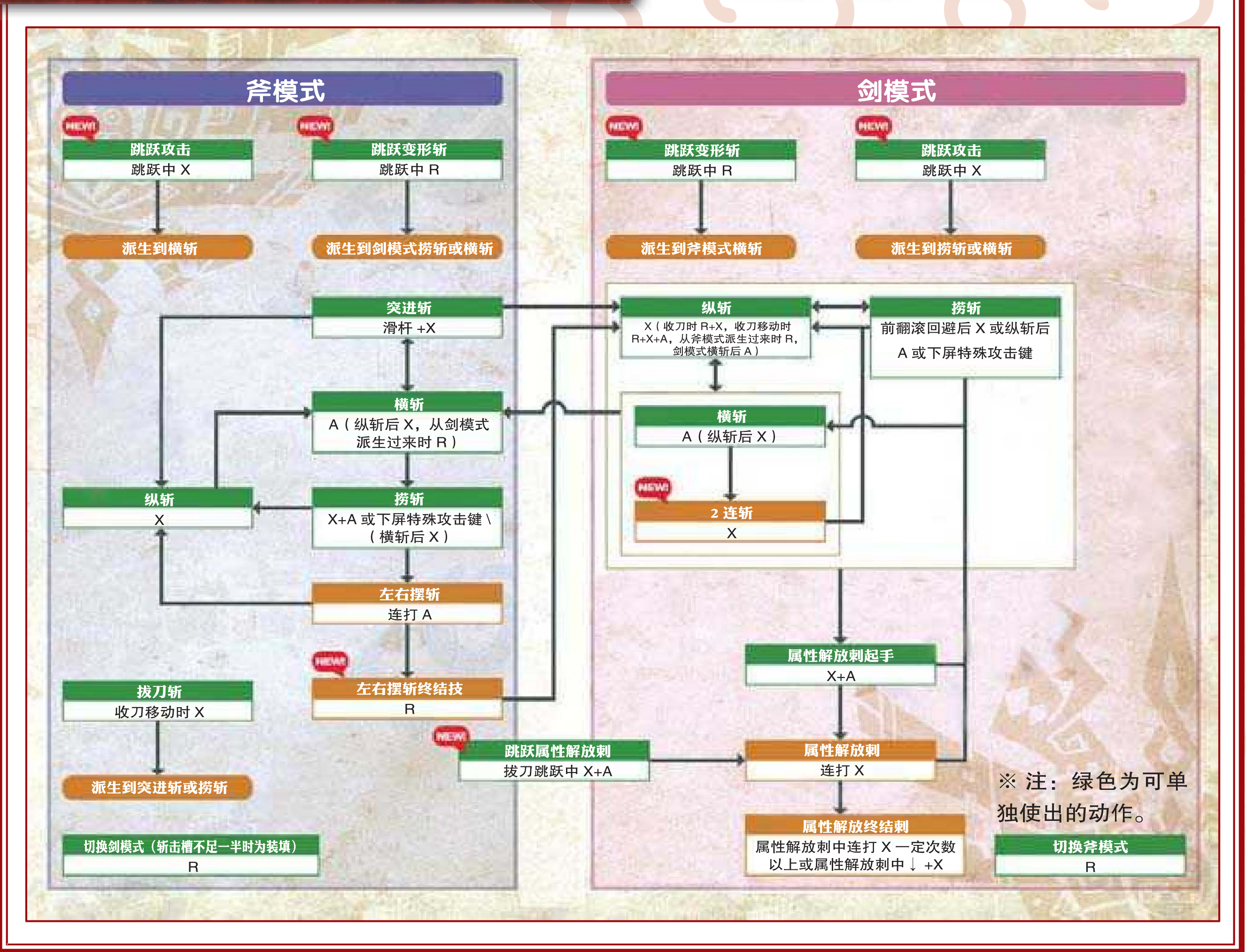
铳枪和长枪一样有着突出的防御性能并可以做出各种突刺类攻击，而且回避也是后跳和侧移（不能连续使用），除此之外，铳枪还可以使用枪身中的炮管发动炮击。铳枪的子弹不同于弩炮，子弹不会飞行，无法进行远距离攻击，不过无弹药限制，只消耗武器的斩味，并且能无视怪物肉质给予伤害，子弹的伤害由炮击类型和炮击等级决定。炮击类型分为通常型、放射型和扩散型三种，通常型威力最低，但能装填 5 发弹药，是最适合使用将弹药一次性发射出去的一齐发射的类型；扩散型威力最高，但只能装填 2 发弹药，适合用快速装填做连续炮击；放射型介乎于两者之间，能装填 3 发弹药，不过龙击炮的威力是三者中最高的。本作中的铳枪除了跳跃攻击外，还增加了跳跃叩击，攻击力比跳跃攻击更高，而且落地后即可接一齐发射，威力不俗。



招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	切断	有
跳跃叩击	大	切断	有
跳跃炮击	小	固定	有
平刺 1・2	中・中	切断	无
捞击 1・2	中・中	切断	有
移动突刺	中	切断	有
斜上刺 1・2・3	小・小・小	切断	无
拔枪攻击	中	切断	有
移动捞击	中	切断	有
叩击	大	切断	有
炮击	小	固定	无
移动炮击	小	固定	有（攻击中）
蓄力炮击	中	固定	有
一齐发射	大	固定	有
快速装填	–	–	有
装填	–	–	无

斩击斧 操作派生



拥有剑和斧两种形态的武器，斧模式在拔刀状态下也能较灵活地行动，并且攻击距离长，和怪物周旋时一般用这个模式，不过攻击频率较低，缺乏爆发力。剑模式则相反，虽然行动缓慢，但攻击频率高，且不会弹刀，适合在怪物倒地和中陷阱等长时间的硬直时进行输出，另外剑模式下还能发动装填瓶的效果以及使用大威力的属性解放刺。不过要注意的是，剑模式的招式会消耗耐力槽下方的斩击槽，斩击槽空了后会强制变回斧模式，如要再次使用剑模式，则得等斩击槽回复到一半以上。斩击槽的回复方法有两种，一种是不使用剑模式时随时间经过慢慢回复，另一种则是在其显示“RELOAD”字样时按 R 键手动回复。本作为两种模式都增加了相应的跳跃攻击，并且还能在跳跃中使用变形斩，除此之外连携中也有新的派生，其中斧模式是接在左右摆斩后的终结技，威力很高，而且还能接变形斩，剑模式是派生自横斩的 2 连斩，是本作剑模式连招中重要的伤害来源。

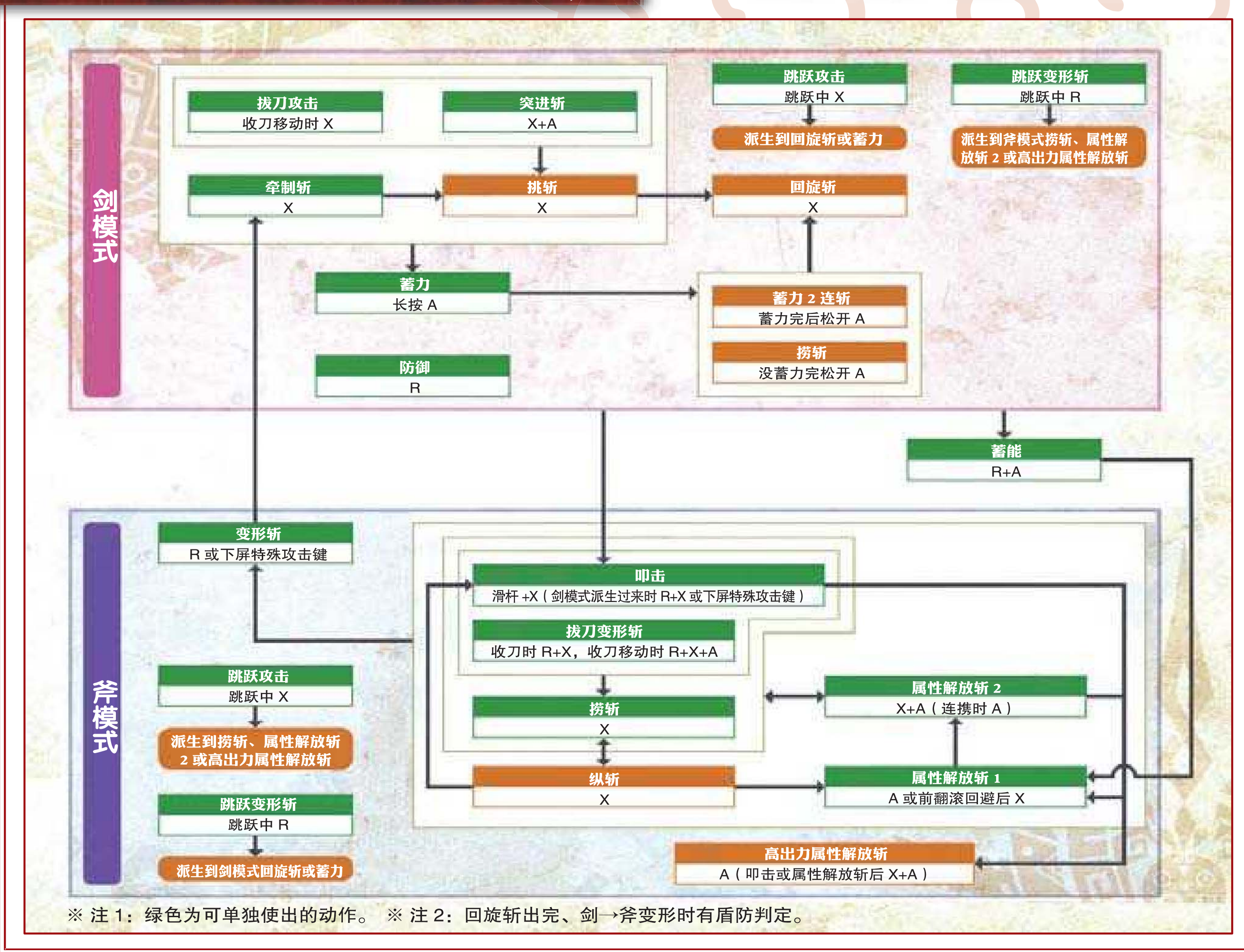
招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
斧模式跳跃攻击（含变形斩）	大	切断	有
剑模式跳跃攻击（含变形斩）	中	切断	有
跳跃属性解放刺	中	切断	有
斧模式纵斩	大	切断	有
斧模式突进斩	小	切断	有
拔刀斩	小	切断	有
斧模式横斩	小	切断	有
斧模式捞斩	中	切断	有
斧模式左右摆斩	中	切断	有
斧模式左右摆斩终结技	大	切断	有
剑模式纵斩	中	切断	有
剑模式横斩	中	切断	有
剑模式捞斩	中	切断	有
剑模式 2 连斩	中・中	切断	有
属性解放刺	全部小	切断	有
属性解放终结刺（连打 X 收尾）	极大	切断	有
属性解放终结刺（↓ +X 收尾）	大	切断	有

瓶效果一览

种类	说明
强击瓶	增加物理攻击伤害
强属性瓶	增加属性攻击伤害
减气瓶	攻击的同时削减怪物的耐力，攻击头部能累积晕眩值
毒瓶	攻击的同时累积毒属性值
麻痹瓶	攻击的同时累积麻痹属性值
灭龙瓶	为招式附加龙属性

蓄能斧 操作派生



※ 注 1：绿色为可单独使出的动作。 ※ 注 2：回旋斩出完、剑→斧变形时有盾防判定。

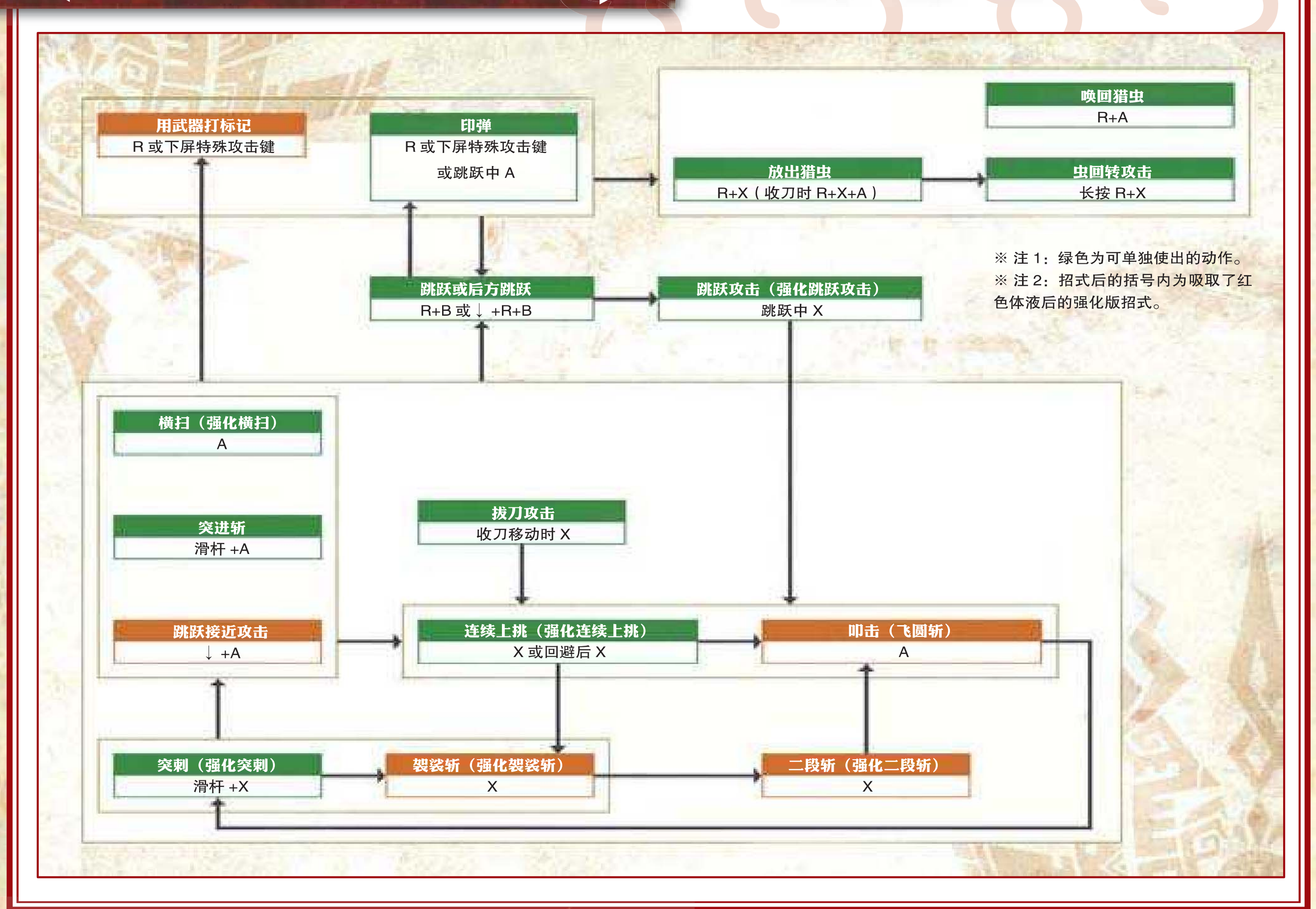
蓄能斧和斩击斧一样也分为剑和斧两种模式，不过模式的使用上却和斩击斧相反，蓄能斧比较灵活的是剑模式，此模式类似片手剑，擅长立回并能使用盾牌抵挡怪物的攻击。另外剑模式还有一个非常重要的作用就是能积攒剑击能量，供斧形态使用。使用蓄能斧时角色耐力槽下方会有 5 个瓶子，当用剑模式持续攻击怪物，瓶子周围就会发光，这就代表产生能量了，此时通过 R+A 的蓄能行动将能量保存下来，黄色光时能保存 3 个瓶子的能量，红色光时则能保存满 5 个瓶子。不过要注意瓶子变为红色后如果不蓄能继续进行攻击的话武器会过热，瓶子右侧会出现“CHARGE”字样提示玩家蓄能，同时攻击会弹刀（和斩味无关），过热只要进行蓄能行动就能解除，所以最好能养成一有能量就蓄能的习惯，但切记不可无能量时蓄能，这只会造成无谓的硬直。

斧模式可以看做是斩击斧的斧模式的慢速版，这个模式的特点是能使用剑模式累积下来的能量释放必杀技属性解放斩，瞬间给予怪物极大的伤害。属性解放斩根据蓄能斧使用的瓶种类而定，一共有两种，一种是榴弹瓶，给予固定伤害的同时还能累积晕眩值，连续攻击怪物的头部可让其陷入眩晕状态。另一种是强属性瓶，在攻击的同时还会附加和武器相同属性的附加伤害，能针对怪物的弱点属性进行有效打击。

招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
剑模式跳跃攻击（含跳跃变形斩）	小	切断	有
剑模式拔刀攻击	小	切断	有
剑模式突进斩	小	切断	有
剑模式牵制斩	小	切断	无
剑模式挑斩	小	切断	无
剑模式蓄力 2 连斩	中・小	切断	有
剑模式捞斩	小	切断	有（蓄力时）
剑模式回旋斩（斧模式变形斩）	中	切断	无
斧模式跳跃攻击（含跳跃变形斩）	大	切断	有
斧模式拔刀变形斩	大	切断	有
斧模式叩击	大	切断	有
斧模式纵斩	大	切断	有
斧模式捞斩	中	切断	有
属性解放斩 1	小	切断	有
属性解放斩 1（无瓶时）	小	切断	有
属性解放斩 2	小・大	切断	有
高出力属性解放斩	特大	切断	有
高出力属性解放斩（无瓶时）	大	切断	有

操虫棍　操作派生





招式一览

招式	威力	系统	刚体效果
跳跃攻击	中	切断	有
强化跳跃攻击	中・小	切断	有
突刺	小	切断	无
强化突刺	小・小	切断	无
袈裟斩	中	切断	无
强化袈裟斩	小・中	切断	无
连续上挑	中・中	切断	无
强化连续上挑	中・小・小	切断	无
二段斩	小・中	切断	无
强化二段斩	小・小・中	切断	无
横扫	中	切断	无
强化横扫	小・中	切断	无
拔刀攻击	中	切断	有
突进斩	中	切断	有
回避斩	中	切断	无
叩击	中	切断	无
飞圆斩	中・中	切断	无
用武器打标记	极小	切断	无
采取体液	大	根据虫种类而定	无
虫回转攻击	极大	根据虫种类而定	无
唤回猎虫	–	–	无

操虫棍是专门为本作的高低差要素而设计的武器，其特点是不用像其他武器一样需要借助高处才能跳跃，也就是说在没有高低差的情况下也能进行乘骑攻击。另一个特点是可以操纵被称为猎虫的虫子吸取怪物的体液来强化自身，怪物不同的部位可以吸取到不同颜色的体液，每种颜色的体液对应一种能力强化，而且吸取到复数的体液时还有组合效果，当把所有颜色的体液集齐后，自身的能力也能得到大幅提升。



体液采集步骤

1.用印弹标记怪物

为了诱导猎虫能准确第飞向怪物，第一步首先要做的就是把印弹打到怪物身上做标记，有了明确的目标后，猎虫就会自动朝着怪物飞去。具体操作为先按 R 键让准星出现，瞄准怪物后松开按键发射印弹，命中的话怪物身上就会出现雾状的效果，当看到这个标记后，就可以进入第二步了。另外攻击中可以按 R 键直接在怪物身上作标记。

2.采取体液

做好标记后就可按 R+X 放出猎虫，猎虫会朝怪物（如果是大型怪物，则朝做了标记的部位）飞去。猎虫命中后会自动采取体液，采取成功猎虫就会发出和强化效果相对应的颜色，没有发出颜色的话就表示没有成功采取的体液。另外如果没有标记怪物就直接放出猎虫的话，猎虫只会笔直飞行。

3.叫回猎虫（强化）

当猎虫成功采取到体液、身体的颜色发生变化就可按 R+X 叫回猎虫了，猎虫返回后猎人能马上得到强化。注意强化有时间限制，经过一定时间后就会消失，如要维持强化效果或再次强化需重复以上的步骤。



体液效果

体液有红、橙、白、绿四种颜色，一般怪物头部为红色、身体为橙色、脚为白色、尾部为绿色，不过也有些怪物例外，根据具体情况而定，打印弹的时候可判断出该部位是什么颜色。

颜色	效果
白	移动速度、跳跃高度上升
橙	刚体
红	部分攻击招式性能强化（强化版招式）
绿	回复体力
红＋白	攻击力小幅上升
橙＋白	防御力小幅上升，耳栓＋风压【小】无效，受创硬直减小
红＋橙＋白	攻击力和防御力大幅上升。

操虫棍的强化

和一般的武器不同，操虫棍有着独自的一套强化方法，强化时首先要选第一项喂虫饵来提升猎虫的能力，猎虫能力提升的同时成长值也会逐渐累积，满了后就可选第二项，消耗素材对猎虫进行升级，猎虫升级到一定程度后武器的能力就能得到强化，同时猎虫的外形也会发生变化。

猎虫基础能力有パワ－、スタミナ、スピ－ド三种，其次还有火、水、雷、冰、龙五种属性，不同的虫饵提升的项目也是不同的。

项目	效果
パワ－	攻击力，影响使用猎虫的招式的伤害
スタミナ	猎虫的耐力，影响猎虫的飞行时间
スピ－ド	速度，影响猎虫的飞行速度
火属性	猎虫攻击时附加火属性
水属性	猎虫攻击时附加水属性
雷属性	猎虫攻击时附加雷属性
冰属性	猎虫攻击时附加冰属性
龙属性	猎虫攻击时附加龙属性

弩炮

弩炮分为轻弩和重弩两种。轻弩攻击力低机动性高，可使用的弹种丰富，是偏支援型的武器，并且轻弩还有独有的连射机能，能让特定弹种只消费一发弹药进行数次射击，结合异常属性弹能让怪物迅速陷入异常状态。

重弩则和轻弩相反，牺牲了移动速度换来更高的攻击力，针对怪物的弱点进行打击有着不输于近战武器的输出能力。重弩的独有能力为蹲射，作用是以不能移动为代价，换来特定弹种的多弹药连续射击，进一步提升了重弩的输出能力。

本作弩炮也增加跳跃攻击，虽然都是威力很低的枪柄攻击，但打中怪物同样能乘骑，并且还能装填弹药。另外重弩还有从收纳状态直接变为蹲射的新动作。

操作与招式一览

招式	按键	威力	系统	刚体效果
共通操作				
射击	A	根据子弹而异	弹	无
上弹	X	–	–	无
收纳状态下快速上弹	R+A+X	–	–	无
接近攻击	下屏特殊攻击键	极小	打击	无
弹种变更	L（长按）后 X 或 B	–	–	无
简易瞄准模式	R（长按）+ 方向键	–	–	无
狙击模式	R	–	–	无
狙击模式解除	狙击模式中 R	–	–	无
回避	B	–	–	无
跳跃接近攻击	跳跃中 X	极小	打击	有
轻弩专用操作				
侧移	射击后←/→+B	–	–	无
后撤	射击后 B	–	–	无
重弩专用操作				
收纳状态下快速蹲射	R+A+X（长按 A+X）	–	–	无
蹲射	A+X 或回避后 X（B/X 选择弹药，A 决定）	–	–	无
蹲射视角调整	蹲射中滑杆	–	–	无
蹲射射击	蹲射中 A	–	–	无
蹲射取消	蹲射中 B	–	–	无
前回避	射击后 B	–	–	无
侧回避	射击后←/→+B	–	–	无

弹种一览

弹种	说明
通常弹	普通子弹。LV1 弹数无限，但威力很低；LV2 威力最高；LV3 威力略低于 LV2，但可 3 次跳弹。
贯通弹	能贯通怪物的躯体，属于狩猎大型怪物时的主力弹药。LV1 的 Hit 数为 3 次，每提升一级 Hit 数 +1。
散弹	发射后子弹会散开攻击怪物，适合用来清杂兵。LV1 的 Hit 数为 3 次，每提升一级 Hit 数 +1。
彻甲榴弹	子弹命中后，经过一段时间后发生爆炸，等级越高爆炸威力越强。另外如果命中怪物的头部还能累积晕眩值。
扩散弹	命中后子弹会分裂成几个在怪物四周产生爆炸，LV1 会产生 3 次爆炸，每提升一级爆炸次数 +1。
回复弹	命中目标后会回复体力，需要注意的是击中怪物同样会给对方回复，回复量随等级上升。
毒弹	毒属性子弹，命中目标后能累积毒属性，子弹本身也有攻击力，LV2 比 LV1 威力和毒属性值更高。
麻痹弹	麻痹属性子弹，命中目标后能累积麻痹属性，子弹本身也有攻击力，LV2 比 LV1 威力和麻痹属性值更高。
睡眠弹	睡眠属性子弹，命中目标后能累积睡眠属性，子弹本身无攻击力，LV2 比 LV1 睡眠属性值更高。
鬼人弹	命中同伴能使其攻击力提升，并且如果同伴是剑士的话武器的斩味也会得到提升。
硬化弹	命中同伴能使其防御力提升，同时附加刚体。
减气弹	能削减怪物的耐力，命中怪物的头部还能累积晕眩值，LV2 比 LV1 威力更高。
火炎弹	火属性攻击子弹。
水冷弹	水属性攻击子弹。
电击弹	雷属性攻击子弹。
冰结弹	冰属性攻击子弹。
灭龙弹	龙属性攻击子弹，具有贯通弹的特性，装填速度慢，反动大。
斩裂弹	切断系统的子弹，能破坏需要切断系统才能破坏的部分。
爆破弹	爆破属性子弹，命中目标后能累积爆破属性，子弹本身的威力也很高，但装填速度慢，反动大。
龙击弹	近距离使用的强力弹种，具有火属性，发射准备时间和硬直都很大。
捕获用麻痹弹	效果和捕获用麻痹玉相同。
ペイント弹	命中目标后，怪物会在大地图上显示出位置。

弩炮的改装

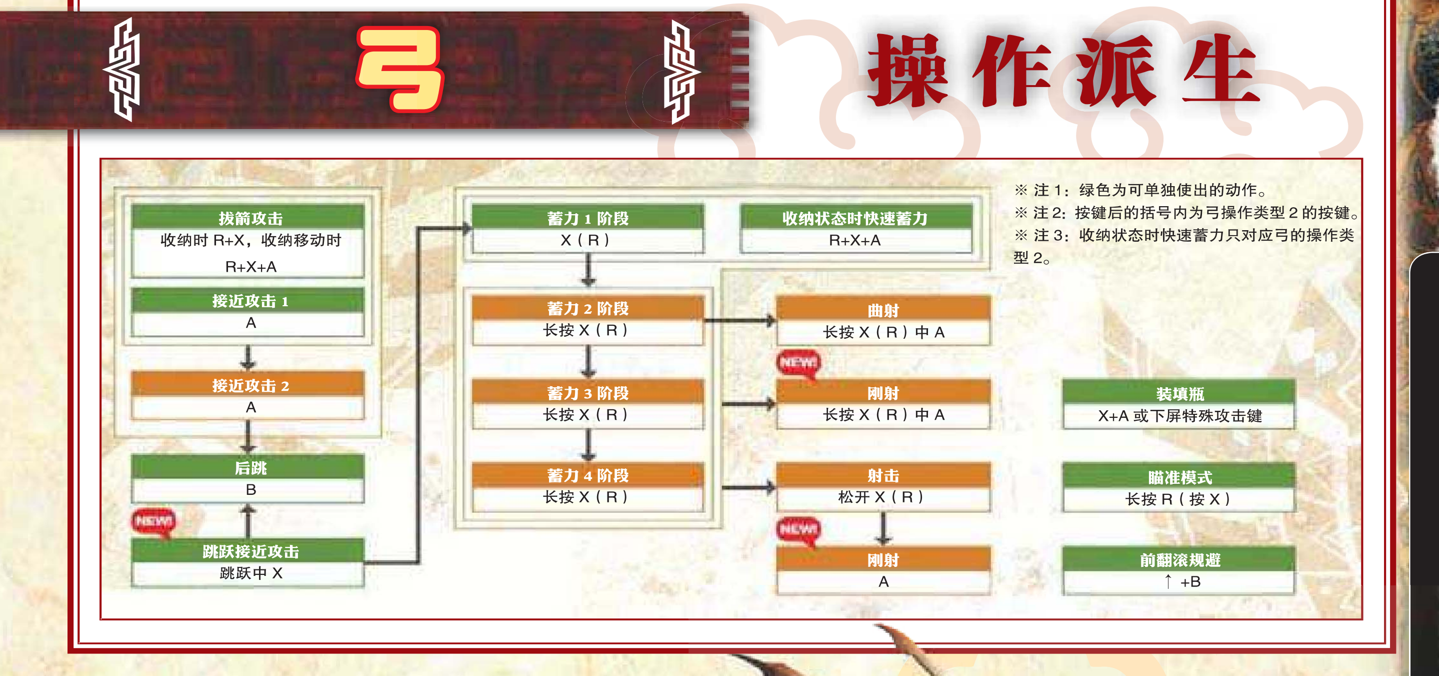
弩炮的强化除了和近战武器一样用素材升级外，还有独特的改装系统，可为弩炮加装附加的部件。珍稀度 6 以上的弩还可以使用“リミッタ – 解除”改装，这项改装会改变弩炮的性能，其中轻弩的リミッタ – 解除效果主要为变更弹种也可以保持上弹状态、X+A 可以重新装填所有弹药、不能进行速射（相对地部分弹种的装填数会增加）三个，同时还有移动速度下降、后撤变成前滚、侧移变成侧翻滚的变化。重弩的リミッタ – 解除效果主要为攻击力提升、可使用龙击弹、不能进行蹲射（相对地部分弹种的装填数会增加）三个，同时还有移动速度会进一步降低、射击后不能接回避、盾防御性能提高的变化。

弩炮专有能力说明

名称	效果
リロ–ド	弩炮上弹的速度，除了弩炮本身外，上弹时选择的子弹也会对上弹速度有所影响
反动	后坐力，反动越大子弹发射后的硬直也越大，除了弩本身外，使用的子弹也对反动有所影响
ブレ	子弹偏离准星的方向和幅度

部件效果一览	
名称	效果
ロングバレル	轻弩专用部件，增加若干攻击力，不能和サイレンサ－并用
サイレンサ－	轻弩专用部件，减小若干反动，不能和ロングバレル并用
パワ－バレル	重弩专用部件，增加若干攻击力，不能和シ－ルド并用
シ－ルド	重弩专用部件，持枪状态下非射击和上弹时能角色正前方有盾防效果，不能和パワ－バレル并用
可变倍率スコ－プ	共通部件，狙击模式能拉近镜头

弓 操作派生



弓的攻击力由蓄力等级和射击种类来决定，射击种类分为连射、扩散和贯通三种，每种都有着不同的特点。通常一把弓并不只有一种射击种类，蓄力到不同的阶段就可使用不同射击类型，从而用来应付各种战况。另外当蓄力到阶段 2 以上时还可以使用曲射，和一般的抛物线型射击不同，曲射是往空中射箭，箭再从空中对地上的怪物进行打击，能削减怪物的耐力以及对怪物头部打击时能累积晕眩值，曲射同样也有三个种类，具体可参考表格。弓还可以装填各种瓶来附加各种效果，如提升攻击力的强击瓶，打异常状态的麻痹瓶和毒瓶等。本作为弓增加了名为刚射的新招式，当蓄力到阶段 2 以上时，可以按 A 消耗耐力使用更高一个蓄力阶段的射击，并且如果派生在普通射击后，这样即使是蓄力 1 阶段的射击也可接刚射。

瓶效果一览	
种类	效果
强击瓶	提升箭的攻击力。
接击瓶	近距离射击以及接近攻击的攻击力上升。
毒瓶	为箭矢附加毒属性。
麻痹瓶	为箭矢附加麻痹属性。
睡眠瓶	为箭矢附加睡眠属性。
ペイント瓶	命中大型怪物后能在大地图中看到它所在的位置。
灭气瓶	命中后削减怪物的耐力。
爆破瓶	为箭矢附加爆破属性。

招式一览			
招式	威力	系统	刚体效果
跳跃接近攻击	中	切断	有
接近攻击 1	小	切断	无
接近攻击 2	中	切断	无
蓄力 1 阶段射击	小	弹	无
蓄力 2 阶段射击	中	弹	无
蓄力 3 阶段射击	大	弹	无
蓄力 4 阶段射击	特大	弹	无
近距离曲射（放散）	中	弹	无
近距离曲射（集中）	中	弹	无
曲射（放散）	大	弹	无
曲射（集中）	大	弹	无
曲射（爆裂）	大	弹	无
刚射	中～极大	弹	无

射击种类一览

种类	效果
连射	连续射出数发纵向弓箭，蓄力等级增加箭的数量增加，适合狙击怪物的弱点。最适射击距离为中近距离。
扩散	连续射出数发横向弓箭，蓄力等级增加箭的数量、威力增加，适合打异常属性或清理杂兵。最适射击距离为近距离。
贯通	射出一发能贯穿怪物的弓箭，能产生多段攻击，蓄力等级增加 Hit 数增加。最适射击距离为中远距离。

曲射种类一览

种类	效果
放散型	攻击范围广，容易命中，但单发弓箭威力低，适合清理杂兵或破坏大型怪物的某些高部位。
集中型	攻击范围窄，不容易 命中，但定点火力高，适合攻击怪物头部累积晕眩值。
爆裂型	箭落地后产生爆炸，威力很高，但注意爆炸有吹飞效果，在多人狩猎时要慎用。



怪物打法

注：只收录村流程通关为止的怪物。

大型怪物的特征

吼叫：部分大型怪物能用巨大的嗓门发出震耳欲聋的吼叫，这时猎人如果和怪物离得太近的话会被吼叫波及，导致短时间内无法做出任何行动。面对怪物吼叫，我们可以使用防御或飞扑进行应对，又或是通过发动“耳栓”或“高级耳栓”技能来完全无视吼叫带来的影响。

风压：某些会飞的大型怪物在扇动翅膀时会在其身体周围产生风压，如果被风压波及猎人会做出后仰的硬直动作，很容易被怪物接下来的攻击打到。除了用技能“风压无效”和“风压完全无效”来对抗风压外，还可以通过下蹲或是防御的方法来抵消，而武器有超级装甲钢铁的招式也可以不受风压影响。

震动：部分怪物的攻击会引发地面震动，猎人被震动波及的话会产生身体摇晃的硬直动作。和吼叫一样，震动是可以防御的，又或是发动“耐震”技能来应对。

发怒：当大型怪物受到一定程度的伤害后就会发怒，发怒时怪物的攻击力和速度都有所提升，并且部分怪物还会做出普通状态时没有的强力攻击。

疲劳：怪物和猎人一样也有耐力的设定，怪物的任何攻击行动都会消耗耐力，当消耗完后就会进入疲劳状态。疲劳状态下的怪物有以下特征：流口水、动作会变慢、时常发呆、使用部分招式会失败，同时猎人使用闪光和陷阱的效果时间会变长，是非常好的攻击机会，千万不要错过。

进食：当怪物的耐力所剩无几时，它们会通过进食行为来回复，肉食怪物会捕食其他小型怪物，而草食怪物会吃场景中的蘑菇等东西。怪物进食时是无防备的，可以趁这个时候对它们发起猛攻，打出硬直的话还能阻止它们回复耐力。

濒死：当怪物的体力低下时会进入濒死状态，主要特征是走路一瘸一拐，这时它们会表现得不愿恋战，以逃跑为主。大部分怪物濒死时我们都可以通过设置陷阱后使用捕获用麻醉玉来将其捕获，捕获和杀死一样能完成任务，而且捕获还能获得额外的报酬素材。

休息：濒死的怪物逃到巢穴里后，会通过睡觉休息来回复体力，体力的回复量和睡觉时间是成正比的，得尽快赶到它们睡觉的地方予以阻止，或是直接在它们睡觉的时候进行捕获。

异常状态

当异常状态攻击使怪物累积了一定的异常状态属性值后，就能使怪物中异常状态，怪物的异常状态包括了麻痹、中毒和睡眠三种，各效果如下。另外要注意怪物中过一次异常状态后，以后对于同样的异常状态耐性会增加，需要累积更多的属性值才能让它中第二次。

毒：怪物头上冒出紫色的泡泡，这期间体力会徐徐减少，减少的量根据时间长短而定，不同怪物的中毒持续时间也不同。

麻痹：怪物短时间内无法动弹，可趁这时攻击弱点提高输出，或是破坏一些平时难以破坏的部位。

睡眠：强行让怪物睡觉，但一旦受到外部刺激就会惊醒。睡觉时受到伤害比通常时更多。

狂龙化状态

本作新增的状态，受狂龙病毒的影响，怪物会变得狂暴化，不仅会以惊人的速度行动，而且部分招式的性能还会发生变化。同时猎人被狂龙化的怪物的部分攻击打中的话，也会像狩猎黑蚀龙时一样感染狂龙病毒。是否狂龙化的怪物可以在接任务时确认，如果有个怪物图标旁边有个写着“生态未确定”的图标则表示任务中出现的是感染了狂龙病毒怪物，虽然这些任务中作为狩猎目标怪物或许一出来还是正常状态，但战斗过程里也必然会狂龙化。



对狩猎有用的道具

落とし穴（落穴）、シビレ罠（麻痹陷阱）：能一定时间限制怪物的行动，这时猎人可以尽情地攻击，另外要捕获怪物的话也必须先设置陷阱。

陷阱肉：毒生肉、麻痹生肉（シビレ生肉）、睡眠生肉（眠り生肉）的统称，部分怪物疲劳时会吃下猎人设置的这些肉，从而陷入对应的异常状态。

大爆弹、大爆弹G：设置后可以通过攻击引爆，能无视怪物的肉质给予固定伤害，但要注意爆炸对猎人也有效，引爆前最好先远离。

こやし玉：主要的作用是可以让大型怪物强行换区，在需要同时对付两只怪物的任务中非常有用，另外中了怪物的拘束攻击也可以用こやし玉来挣脱。

闪光玉：强烈的闪光能暂时夺取怪物的视力，让它无法针对猎人做出攻击，但要注意这段时间怪物仍有攻击能力，疲劳状态中被闪中的话会安分一点。

音爆弹：对怕巨大声响的怪物有特效，能暂时封住它们的行动，但使用时机有讲究，一般是怪物使用某些特定招式时。



狗龙王

弱点属性：火

可破坏部位：头部





狩猎要点

狗龙王在本作中仍然是作为迎接性的怪物，实力不算强，只要不贪刀，注意回避就可以任意宰割。狗龙王都有呼唤同伴的能力，在通常状况下，小狗龙是不会构成大威胁的，但是处于狗龙王也在的情况下就会具有较强的攻击性，加上狗龙的招式里面除了侧身撞击，基本都是不会对猎人造成大硬直的招式，尤其是在上位刚开始，如果不注意回避，很容易就会被其蹭到猫车了。

主要招式

前咬：朝前方撕咬，往左右翻滚即可，注意愤怒状态下会有多次前咬。

侧咬：专门针对两侧的招式，需拉开距离来躲。

甩尾：甩尾必定是顺时针旋转，保持在狗龙王的右侧会比较安全。

侧身撞击：准备动作十分明显的侧身撞击，且攻击距离很远，伤害较大且会吹飞玩家，注意往左右翻滚回避，也可以趁机展开反击。

呼叫：召唤小狗龙，没有攻击性能，是攻击的绝好时机。



彻甲虫

弱点属性：雷、火

可破坏部位：角



主要招式

体液：尾部连续发射体液，虽然伤害不算太高，但会造成降防效果。

角顶：身体微微后移后向前方用角顶撞，预判好位置的话，可以乘机攻击其腹部。

突击：长距离的来回突进，突进前有一个很明显的后空翻动作。可以引诱彻甲虫朝着有墙壁的方向突进，可以造成其自己插入在墙壁的局面，任人宰割。

爪击：分为针对正面的双爪爪击和针对侧、背面的转身爪击两种，攻击前都有举起爪子的动作。

狩猎要点

彻甲虫是本作中加入的新怪，由于长时间飞行在空中，且动作灵活，因此建议使用轻弩、或是像操虫棍这样走位灵活且方便进行空中输出的武器，瞄准它的尖角及腹部进行攻击，可以大大提高狩猎的效率。彻甲虫的攻击招式一般都有比较明显的准备动作或者声音，如翅膀快速震动的声音等，因此提前做好预警并进行回避的话并不困难。需要注意的是，如果被它尾部喷出的体液击中的话，玩家的防御力会降低，需使用忍耐の种恢复。



弱点属性：冰
可破坏部位：头

主要招式

跳跃攻击：直接跳跃对猎人给予突然打击，准备动作是蓝速龙王突然后跳拉开距离，然后再一个箭跃上前。
突进前咬：突然向前突进几步前咬。
前扑：与突进前咬相似，只是攻击方式变成爪击。
甩尾：小跳跃旋转甩尾。



狩猎要点

在本作回归的蓝速龙王被强化了不少，成为可怕的新人杀手，但是它只是在探索中客串出场。对于招式，首先要重点注意的就是鸟龙种新加入的跳跃攻击，这给蓝速龙王的威胁性带来了很大提升，其他攻击虽然给猎人造成的硬直较小，不过攻击频率高，再加上蓝速龙围攻的话，猎人的血槽很快就会被蹭完。



弱点属性：火、雷
可破坏部位：头、爪、尾

主要招式

挠击：用爪子对前方近距离的挠击，判定小、伤害低，HP充足时可不必在意继续攻击。
转身爪击：主要针对侧面和别面目标，转身前有一个回头动作，看到后远离即可。
飞身爪击：浮空后翻个筋斗，用双爪进行强力的攻击，伤害较高，看到它浮空后要格外小心。
连续爪击：发怒时的招式，先左右爪分别爪击，最后双爪一起爪击，最后一下爪子会嵌入地面，可趁这时砍上两刀。
滑空爪击：发怒时的招式，先后跳拉开距离然后对目标滑翔并爪击，攻击力很高，看到后跳动作时就得准备防御或回避。
连续拍击：边拍击边转动身子，判定主要在身子的一侧，在另一侧时可趁机反击。
粘液：针对中距离的招式，命中率不高，并且发动时有头部有粘液效果，趁这时绕到它侧面即可回避，粘液附带水属性异常状态。
后跳粘液：略微向后浮空后，朝着正前方吐出粘液并后跳，在其正面时要小心这招。



狩猎要点

本作的新怪物之一，像猴子一样善于攀爬，在有藤蔓的区域时会上蹿下跳，变得难以捕捉，如果不想麻烦，可以在其悬挂在藤蔓上时扔音爆弹，可把它炸下来造成短时间的硬直。奇猿狐大部分的攻击都是爪击，攻击距离不长，一击脱离战术对其有不错的效果，但要注意发怒的滑空爪击攻击力很高，在发怒后要多多提防这招。



大怪鸟

弱点属性：冰、雷
可破坏部位：头

主要招式

啄击：对前方目标的啄击，攻击判定有多次，防御的话很容易被破防，最好选择回避。

突进：没有先兆的冲撞，一般在猎人正对其会使用，冲撞后它会摔倒在地，此时可进行追击。

甩尾：逆时针甩尾，判定都在它的右边，只要往左边回避即可。

火球：向前方的抛物线火球，发怒时还会连续使用，侧移回避。

突进火球：边向前冲刺变吐火球，此时尽量保持与大怪鸟的距离。



狩猎要点

萌点满载的大怪鸟可以称得上是我们的老朋友了，不过这一次它只会出现在探索任务中。相比之前的作品，本作中大怪鸟并没有明显的变化，攻击方式依然以啄击、突进以及甩尾为主，具备一些大型怪物的攻击方式特征，新玩家们可以趁此机会练练手。大怪鸟怕巨大的声响，在不怒的时候对其使用音爆弹能将它炸出硬直，制造攻击机会，不过注意当它从硬直过来后就就会立即发怒。如果嫌音爆弹成本太高，也可以近距离使用商店就能买到的小爆弹，也有一样的效果。



鬼蛙

弱点属性：水、雷
可破坏部位：前颚、后脚、背

主要招式

爪击：针对前方目标的爪击，往其身体下方回避即可躲过。

飞扑攻击：从远处向猎人飞扑，有时会转换方向进行多次飞扑。

挖掘：用下颚铲地挖出岩石，挖掘过程中带有蹭伤判定。

咬碎岩石：把挖起来的岩石咬碎，岩石周围的攻击判定很大，尽量不要站在其头部周围。

下压：跳起压向身体下方的目标，看它跳起后要马上远离其影子下方的区域。

扔岩石：铲起岩石向远处目标扔去，攻击判定很大，不过使用频率很低。

侧翻：主要针对侧面目标的招式，准备动作是抬起半边身子，从身子下方到整个侧面都有判定，在它侧面攻击时不要贪刀。

粘液：抛物线体液攻击，会根据目标调整距离，往侧面或往其身体下方移动即可回避。



狩猎要点

鬼蛙平时的弱点在头部，不过在其铲起岩石的时候，尾巴的部位会发胀，此时攻击这里能造成可观的伤害。鬼蛙铲起岩石后有三种用法，一种是搬运，此时攻击其头部有可能会因打在石头上被弹刀，然后被接下来的攻击打到；第二种是设置在场地上，主要用来阻挡玩家视野，让人看不到它接下来出的哪招；第三种是咬碎，攻击力和范围都不小，需要远离其头部来躲。三个可以破坏的部位里，背部因为较高比较难打到，要破背的话可以集中攻击其脚部，打出硬直可让其倒地，此时再攻击背部，又或者是直接借助乘骑攻击。



弱点属性：火
可破坏部位：头

主要招式

啄击：类似大怪鸟的连续啄击，被打中的话身上的物品会被偷走。

闪光攻击：用头部的冠状器官发出闪光闪晕周围的目标，准备动作是连续敲击头部，可以防御或远离来躲，不能防御的武器来不及远离的话可以飞扑。

吐毒：抛物线的毒液攻击，往其身下回避后可反击。

突进：针对远距离的突进，突进中还会往两边吐毒，因此最好保持足够安全的距离，否则就算闪避过了突进，还是很有可能会被毒液击中。

甩尾：和大怪鸟一样的逆时针甩尾。

摆尾：冲到目标身后进行摆尾，攻击距离很长，需远离回避。

装死：毒怪鸟的招牌招式，体力不多时它会倒地装死，然后突然醒来发起攻击，这招攻击力非常高，在它装死最好不要接近。

来回突进：发怒后的专用招式，会整个区域到处乱跑，攻击的持续时间很长，这时还是收起武器专心回避吧。



狩猎要点

毒怪鸟和大怪鸟一样是来自旧作的怪物，拥有放毒、放闪光和偷东西等令人头疼的行动。毒攻击可以使用解毒药来应对，还可带上能吹解毒笛的随从猫。闪光对近身使用武器的猎人有不小的威胁，特别是不能防御的武器要小心这招，最好尽快破坏毒怪鸟的头部，这样它使用这招时就发不出闪光，反而还成了我们攻击的机会。偷东西特性只有在啄击攻击时才有，而且就算防御了东西还会被偷走，偷的物品会以空きビン、闪光玉、光虫等发光的物品优先，如不想其他道具被偷可以带一些以上的道具来预防。装死也是毒怪鸟的攻击中非常有特色的一招，装死的时候可以在它身上剥取素材，但要注意别被它的起身攻击打到了。最后还得提醒一下的是设定上毒怪鸟的皮肤是绝缘体，所以麻痹陷阱对它是无效的，要捕获的话得使用落穴。

红速龙王

弱点属性：水、雷
可破换部位：头

主要招式

毒液：向前吐出一滩毒液，毒液在地上会残留一小段时间，碰到也会中毒。

跳跃攻击：和其他两只速龙王一样的招式，主要针对远距离的目标

突进前咬：向前突咬，左右回避即可。

狩猎要点

红速龙王和其他速龙王一样非常敏捷，平时很难捕捉得到其动作，最好在它攻击后的空隙进行攻击。红速龙王擅长使用毒液攻击，吐出的毒液会残留在地上，并且发怒后残留的范围还会加大，得注意回避，以防万一最好准备些解毒药。



黄速龙王



弱点属性：冰、雷
可破坏部位：头

主要招式

爪击：仰起上身向前爪击。
跳跃攻击：鸟龙种招牌跳跃攻击，速度快，突击性强。
突进前咬：大步向前咬，速度快，预兆小。

狩猎要点

黄速龙王主要麻烦的地方在于它的麻痹属性，其不少招式都带有麻痹，其中与跳跃攻击的组合作为麻烦，因此在狩猎的时候要更加注意回避，如果有条件，可以发动麻痹无效技能，那黄速龙王的威胁也会大幅减小。



影蜘蛛



弱点属性：雷、火
可破坏部位：前爪、毒刺、外套皮

主要招式

爪击：对位于其身体周围的猎人挥动镰刀状的前爪进行攻击，虽然攻击力不高，不过速度很快，近身时要多变换位置，否则很容易被这招打中。
悬挂移动：在网上倒吊移动，当爬到猎人正上方或正下方时就会发动爪攻击，有时还会对下层的猎人滴下毒液。
跳跃爪击：中远距离的突进技，中距离直接起跳扑向猎人，远距离会作出一个摆荡动作，可以横向移动回避。
吐丝：虽然攻击力不高，不过中了的话会被暂时封住行动，得转动滑杆和连打按键来摆脱，否则会被它拖到自己面前施以攻击，另外吐出的丝线会暂时残留在地上，踩到的话也是一样的效果。
后跳吐丝：近距离的吐丝，虽然只有一发，不过发动速度很快，比较难躲。
吐丝突进：朝地上吐出丝线，然后卷回丝线的移动技能，攻击力不高，主要用来瞬间接近猎人。
尾刺攻击：当猎人位于其身体下方时常使用的招式，看它直立身体时就要注意了。这招是异常攻击，下位是睡眠属性，上位是毒属性。
铁角攻击：攻击力高、攻击判定大，而且还有毒属性，不过准备时间比较长，看到它伸出嘴巴的铁角时就赶快远离回避。

狩猎要点

本作增加了不少蜘蛛网和藤蔓层这样的双重地形，而影蜘蛛则是利用双重地形的佼佼者，会倒吊在网和藤蔓上移动和发动攻击，所以战斗中即使猎人和它处于不同的层面也不能大意。战斗推荐在上层进行，这样当把影蜘蛛打出硬直时它就会陷入地形中，接着掉落到下层，这时可跳下去尝试乘骑攻击，成功乘骑对破坏影蜘蛛背部的毒刺着非常好的效果。除了灵活多变的行动外，影蜘蛛的异常状态也很多，有代表性的吐丝攻击，还有毒和睡眠攻击，狩猎前要准备好相应的解除道具。影蜘蛛的前爪肉质较硬，想部位破坏的话得使用不弹刀的招式进行攻击，如铳枪的炮击或远程武器，另一个可部位破坏的外套皮指的是它中脚和后脚间膜状的东西。



桃毛兽王

弱点属性：火
可破坏部位：前爪、头冠、尾巴

主要招式

吐息：向前方的扇形扫射，一般是臭气，中了的话不能使用食用类的道具，要用消臭玉来解除。当桃毛兽王吃了相应的蘑菇后吐息会变成不同的属性，红色的蘑菇是火焰属性，黄色的是麻痹属性，紫色的是毒属性。

爪击：用爪子对前方猎人攻击，判定和攻击力都非常小，有刚体的话不会被这招打断。

连续爪击：边前进边疯狂爪击，收尾时的倒地有地震效果，可在地震效果过后上前追击。

突进：和猎人有一定距离时会使用这招，可横向移动躲开，要注意有时它会突进后又马上后退接吐息。

飞扑：同样是攻击远离的招式，落地时有地震效果，躲开后是很好的反击机会。

扔粪：桃毛兽王惟一的一招飞行道具攻击，带有臭气效果，不过攻击距离有限，远离或横向移动都能躲开。

放屁：分为臭屁和响屁两种，臭屁只在其身后有判定，中了后不能使用食用类的道具，虽然防御可以抵挡伤害，但是臭气效果还是会中的；而响屁则一般在其疲劳时才会使用，效果和大型怪物的吼叫一样。

下压：直立起身子压向正前方的猎人，威力中等，但带有地震效果，被震到的话容易被接下来的攻击打到。

鼓起肚子：近距离攻击前方猎人的招式，肚子在鼓起来时会弹刀，此时要攻击其背面。

狩猎要点

桃毛兽王的攻击大开大合，攻击完后都有较大的空隙，可趁这时上前攻击，而且鲜有大威力的杀招，并不是太棘手的怪物。惟一要注意的是桃毛兽王的不少攻击都带有臭气效果，中了的话会无法使用食用类的道具，其中影响最大的就是各种回复道具，所以狩猎时要准备好消臭玉，或是会吹消臭笛的随从猫，只要对臭气有所防范就基本就没有难点了。另外桃毛兽王非常贪吃，即使在战斗中，它也会毫不犹豫地吃下猎人设置的肉，所以我们可以带点陷阱肉来让它陷入各种异常状态，让狩猎更有效率。



岩龙



弱点属性：龙、水
可破坏部位：腹部、背、尾

主要招式

突进：速度很慢的突进，往两侧移动即可回避。

摆尾：一般在突进后使用，主要针对从后方接近的猎人，推荐从侧面发起进攻。

瓦斯：岩龙攻击位于其身体下方目标的招式，分为火焰瓦斯和毒瓦斯两种，看到它抬起身体的准备动作要马上远离。本作增加了边移动边放瓦斯的招式，同样远离就不会中招。

侧翻：岩龙针对侧面的招式，攻击判定很大，来不及回避时最好选择防御。

火球：针对前方目标的抛物线火球，避开后即可反击。

狩猎要点

旧作中的岩龙这次作为探索任务专用怪物登场。和以前一样，平时岩龙会将半个身体埋在土中，只露出背部将自己拟态成岩石，狩猎前需要在相同的岩石中找出它，一般的岩石都比较靠近版边，比较接近版中的那个就是岩龙，还是很好判断的。另外值得一提的是，拟态中的岩龙的背部是可以使用铁镐进行采掘的，能挖到矿石和岩龙的素材，这也是一个分辨真假岩石的方法。战斗方面，岩龙相比以前并没有太大的变化，招式整体的性能都很低，攻击机会非常多，惟一棘手的地方就是肉质非常硬，大部分的部位都弹刀，推荐使用乘骑攻击让其倒地，然后集中攻击其腹部尽快破胸，这样其胸部肉质很软的部分就会露出，攻击这里能使伤害输出大幅提高。



绞蛇龙

弱点属性：冰
可破坏部位：头、背、后脚、尾

主要招式

突进：稍微往后缩回身子，然后向前方高速突进，比较难躲，最好避免站在其正面。

噬咬：针对前方近距离目标的招式，攻击力不高，有时咬完第一下后马上会接第二下，第二下后有较长的硬直时间，可趁这时反击。

撞击：针对远距离目标的招式，撞击前有一个较长的蓄力动作，看到后要准备回避。

甩尾：分为针对前方的和针对后方的两种，两种都能将目标吹飞，然后有可能接包围攻击。

抛鸣甲：将鸣甲甩出，飞行中的鸣甲带有音波效果，位于鸣甲附近的目标会被影响从而短时间不能行动。鸣甲落地后绞蛇龙一般会用共鸣或音波攻击来将其引爆，被鸣甲炸中的话必定陷入晕眩状态，其中共鸣本身没有攻击力，如果和爆炸范围离得较远可趁这时进行攻击，而音波攻击是从绞蛇龙口中吐出的直线飞行道具，最好往两侧移动来回避。

包围攻击：绞蛇龙的招牌招式，会先用细长的身体将目标围起来，然后慢慢收紧，最后给予强力的一击。从包围到攻击有一定的时间，可趁这时找到头尾之间的缺口脱出，但要注意包围期间绞蛇龙还可能用带有麻痹效果的噬咬，如果被咬中的话那就只能等着挨打了。

拘束攻击：准备动作后用尾巴使出大范围的横扫，被打中会被绞蛇龙紧紧缠住，需连打按键或使用こやし玉来挣脱。

潜行攻击：潜入地中对目标发动攻击，可通过地面泛起的尘土判断绞蛇龙的位置，看到尘土朝自己而来务必马上远离。

狩猎要点

绞蛇龙有着蛇一样细长的身体，会利用其发起各种攻击，其中最具代表性的就是包围攻击，这招的攻击力非常高，而且不能防御，如果没有对策，那战斗过程会相当吃力。一般绞蛇龙用甩尾将目标吹飞或鸣甲爆炸将目标炸晕后多会接包围攻击，所以要尽量避免中这两招，而被围住了也不要慌，赶紧收起武器回避，如果实在找不到缺口，也可以从比较低的地方用飞扑来脱出。狩猎绞蛇龙推荐使用操虫棍，操虫棍的跳跃攻击乘骑成功后能制造较多的攻击机会，而且被包围也可以用跳跃攻击来脱离，一举两得。其他武器则应多集中攻击后脚，避开攻击较为集中的正面，把后脚打出失衡能让绞蛇龙陷入倒地硬直。







弱点属性：火
可破坏部位：头

主要招式

交叉爪击：近距离攻击前方猎人的招式，绕到它背后即可无视，而且还能反击。

回身爪击：猎人在它背后或别面时才会使用，攻击它背后时注意不要贪刀。

后坐：同样是攻击位于它背后的猎人的招式，而且攻击力比回身爪击要高，但出招前有一个扭头的动作，看到这个动作的话就往两边回避吧。

突进：把腹部当作滑板，向猎人高速突进，有时突进完一次后还会转换方向进行第二次甚至第三次突进，一定得在其动作彻底停下后再反击。

滚雪球：远距离才会使用的招式，雪球会越滚越大，不过速度很慢，基本很难命中。

冰块投掷：通常会滑行到另一侧对猎人投掷冰块，猎人被击中会陷入雪人状态。

跳跃压杀：本作新增招式，先跳起压向猎人，落地时有地震效果，接着还有一个往前翻滚的动作，被震到后一般会中这下，不过攻击力很低，没什么大碍。

360度转圈：以当前位置为轴心做圆形漂移，速度较快，可以往其左前方回避。

狩猎要点

白兔兽的机动性很高，经常会跑到玩家视野以外的地方进行攻击，要活用锁定镜头功能将它常时保持在自己的视野范围内。防止白兔兽乱窜的方法就是尽量保持在近距离战斗，这样可减少它使用突进的频率，接下来只要对应好几个近身攻击就能找到攻击的机会。攻击的位置方面，打点高的武器能很方便地对其头部的弱点发起攻击，片手剑和双剑就主攻下半身，待砍倒后再破头。另外在其猫下身子准备使用突进时，可使用音爆弹将其炸成硬直，而且疲劳状态时还是倒地硬直，不过发怒后无效。



弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头、背、翼、尾

主要招式

突进：直线型的突进，有时会急停转变方向2次，要确保其停下后再追击。疲劳时使用这招会摔倒，露出更长的硬直。

火球：通常状态时火球有单发和三连发两种，无论哪种都是攻击的好机会。怒了后会追加第三种，使用这招时雌火龙会先向后退，并且火球落地后还会产生大爆炸，爆炸范围很广，比较难追加，最好专心回避。

倒挂：向正前方垂直360度甩尾空翻，威力高，且带毒属性，使用前会后退两步，这时往横向移动即可，要注意怒了后翻完一次落地后有时马上会翻第二下，追击时得小心。另外雌火龙在低空飞行时也会用这招，征兆是它拉近距离并对准猎人的时候。

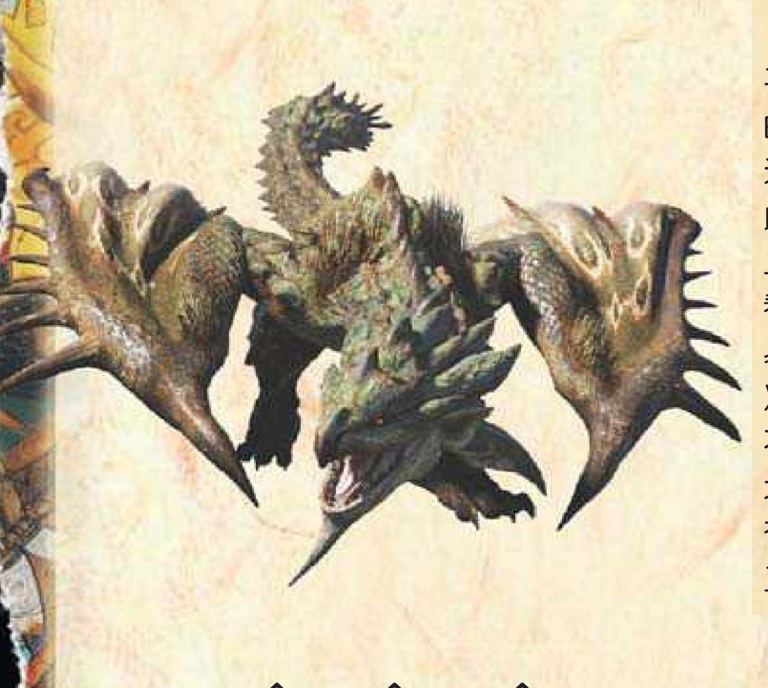
拘束攻击：低空飞行时用后脚向猎人爪击，被击中需要连打按键挣脱，或用こやし玉立刻挣脱。

空中急袭：低空飞行时针对远距离目标的招式，先稍微提升高度然后从上而下俯冲过来，横向移动回避。

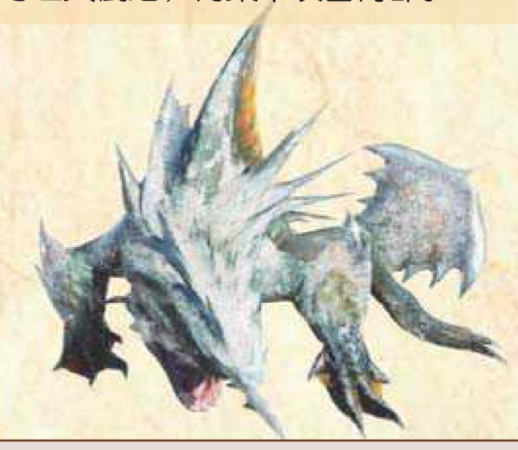
甩尾：原地进行两次180度的甩尾攻击，躲过或防御了第一次后即可进行反击。

狩猎要点

雌火龙相比前作并没有太大的变化，平时保持在其右前方一两个身位是比较安全的，火球和撕咬基本可以无视，就算是出招速度快的甩尾也有充足的时间回避或防御。雌火龙最有威胁的攻击是倒挂，不仅威力高且带毒属性，这招的地上版本征兆很明显，看到它压低身子后退马上回避即可，比较容易中的是它在低空飞行时的倒挂，由于没有准备动作，得时刻提防，当然最保险的就是不要贪刀。这次雌火龙追加了背部的部位破坏，同样用乘骑攻击非常容易达成，如果没有机会乘骑攻击，就集中攻击脚部，打出硬直可让其倒地，再集中攻击背部。



怪鲛



弱点属性：火、雷

可破坏部位：头、背鳍、前爪、尾

主要招式

爪击：对前方的目标的挠击，攻击判定很小，滚到它身体下方即可无视。

体液：向前方不远距离吐出体液，中了的话会变为雪人状态。

蓄力：朝猎人的方向摆出一个蓄力的动作，接下来一般会有吐息、突进或回转攻击三种选择。其中吐息为扫射，同时带有冰属性异常状态；突进的速度很快，并且怒了后还会连续使用；回转攻击只会在怒了才用，是三招中攻击力最高的。三种攻击横向移动都能躲开，但要注意突进和回转攻击有时会连续使用。

拘束攻击：先退后然后向目标飞扑过来，中了的话会被它吞进肚子里，需转动滑杆和连打按键挣脱，或直接使用こやし玉。

潜行攻击：潜行后只有一种攻击，攻击前地面会震动，震动解除后马上往旁边翻滚即可躲开。潜行时还可以使用音爆弹将其炸出来。

下压：膨胀后的专用招式，跳起向目标压过来，攻击判定非常大，而且落地还带有震动效果。

翻滚：膨胀后的专用招式，用巨大身体展开的翻滚攻击，速度虽慢，但同样判定很大

体液乱喷：膨胀后的专用招式，以自己为中心，向四周喷洒体液，可以趁此时上前攻击。

狩猎要点

拥有三种形态的怪物，通常状态的怪鲛攻击并不算犀利，而且各部位肉质很软，保持在其身体下方和侧面能找到很多攻击的机会。怪鲛怒了后就会变为冰铠形态，此时其身体有冰的部分肉质会变硬，近身攻击会变得弹刀，要尽量选择腹部或后脚等没有冰的部分来打。当冰铠形态承受了一定的伤害后，它还会变为膨胀形态，此时的怪鲛体型是原来的几倍，所以攻击的判定也比其他两个状态要大得多，不过行动缓慢，而且肉质很软，是输出的好机会。最后顺便一提，当怪鲛潜行时，可以使用引爆弹将其炸出来，而且在刚到冰海 2 区时，还可以在怪鲛未发现猎人的状态下去钓鱼点使用钓りカエル将它钓起来。





弱点属性：火
可破坏部位：头、身体

主要招式

压杀：从远处跳起压向猎人的抛物线招式，注意起跳时也有攻击判定，近身时要小心电龙攻击远距离队友而被这招牵连。

噬咬：伸长脖子噬咬前方近距离的目标，另外还有一个中距离版本，距离和判定都有提升。

电球：向前方吐出三叉型电球，近距离时往电龙的侧面移动即可反击。本作增加了电龙附在天花板上的单发型电球，注意这招的飞行轨迹有时会和猎人的位置错开，一个劲地横向移动反而会被打中，得看准电球的飞行方向来回避。

放电：电龙的招牌招式，原地全身放电，全身都有攻击判定，不能接近。要注意本作的电龙有时在放电后会马上追加第二下，有一定的欺骗性。

甩尾：类似火龙的甩尾，只有尾部有攻击判定，不过由于电龙身体较短，有时站在它脚底也会被打中，最好远离来回避。

撞击：朝目标慢慢行走，接近后冷不防地来一发撞击，看到它朝自己走来时要横向移动回避。

带电行走：动作有点像撞击，虽然没有了撞击，不过整个行走过程都有攻击判定，而且行走速度较快，近身时比较容易中招，来不及回避要及时防御。

酸液：电龙最没威胁的攻击，在天花板上时爬到猎人的正上方向下吐酸液，只要不站在电龙正下方就不会中招，另外电龙使用这招时会掉落落下物。

拘束攻击：从天花板往下吐带电体液，和酸液类似只针对正下方目标的招式，中了的话会被电龙咬住，需要连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

本作的电龙追加了3代中毒怪龙的几招，能像毒怪龙一样在天花板时使用飞行道具和拘束攻击，还有像毒怪龙一样会附着在墙壁上对猎人进行攻击，但整体来说还是比较好对付的。电龙对近身职业最有威胁就是放电，不过这招即使没有防御强化技能也能盾防，防下后即可反击，而且像长枪和铳枪这些攻击距离长的武器可在不接近放电范围的情况下攻击到电龙，就别说弓和弩这些远程武器了。电龙新增的附着在墙壁上的几招攻击意义不大，无非就是让玩家应用一下攀爬时的攻击，当然像斩击斧和铳枪这些打点高的武器可以直接就站在其下方进行攻击，打下来后就是一顿乱揍了。



弱点属性：火
可破坏部位：头、翼、翼脚、尾

通常状态主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进。

突进噬咬：类似突进的中近距离版本，同样是往其侧面回避。

转身攻击：针对侧面目标的招式，一共有头和尾两次攻击判定，可以往黑蚀龙的身体下方翻滚回避。

吐息：分为单发型、三发型和扫射型三个版本。单发型为直线移动；三发型虽然是左中右三个方向，但是飞行过程中会改变轨道，需要仔细观察来回避；横扫的范围为前方近距离，远离可回避。
空中急袭：提升高度后从上而下向目标俯冲过来，横向移动回避。



狂龙化状态主要招式

吐息：狂龙化状态的吐息变为了爆炸型，喷出后从黑蚀龙的头部朝两侧爆炸，判定和普通状态的横扫型相近，同样是远离回避。
翼脚爪击：使用翼脚一左一右进行爪击，带有一定的位移，可朝黑蚀龙的身体下方翻滚回避。
翼脚压杀：用两只翼脚一起压向其正前方的目标，攻击力非常高，同样黑蚀龙的身体下方会比较安全。
拘束攻击：使用右边的翼脚进行爪击，被打中的话猎人会被翼脚抓住，需连打按键或用こやし玉挣脱。

狩猎要点

本作的标题怪物，特征是不少攻击都带有狂龙病毒，中了狂龙病毒的角色的名字下方会有一条紫色的槽，如果一直不管，那等槽满了狂龙症就会发作，角色会失去自然回复能力，也就是血槽不会出现红血的部分。抵抗狂龙病毒的方法是不断攻击怪物，这样就能克服病毒，不仅不会失去自然回复能力，而且还能得到会心率提升的效果，好好利用的话对狩猎有一定的帮助。

黑蚀龙的另一个特点随着战斗的经过会进入狂龙化状态，狂龙化后原本其收在背上的翼脚会展开，看上去就像有 6 只脚一样，同时头部也会长出两个触角。此形态相比通常形态虽然在招式性能上有一定的变化，不过针对身体下方的招式还是很少，粘在它身体下方还是比较安全的。集中对狂龙化黑蚀龙的头部进行打击，将它的触角破坏后就会回到通常状态。



雄火龙

弱点属性：龙、雷
可破坏部位：头、翼、背、尾



主要招式

突进：和雌火龙一样的突进，横向回避可躲过。
火球：和雌火龙的不同，只有一发的直线型，不过有空中的版本，侧面接近后可反击。
后跳火球：后跳腾空后并同时吐出火球，起跳的时候会对目标做出方向修正，站在其脚下的时候有很大几率中招。发怒的吼叫后必定接这招，不过没有方向修正。
空中噬咬：滞空时使用的招式，带有火属性，一般针对前方近距离的猎人。
滑翔：相当于空中突进，方向修正较小，横向回避就能躲开，但要注意滑翔路线两边会有风压效果。
拘束攻击：和雌火龙一样的拘束攻击，需连打按键挣脱，或使用こやし玉。银火龙增加了连续使用两次的版本。

甩尾：和雌火龙一样的二段甩尾，只有尾巴有攻击判定，所以来不及远离时可以钻到它身体下方，断尾后攻击范围会变小。
盘旋火球：边在高空盘旋边吐火球，由于是来自 360 度的攻击，得用锁定镜头功能跟紧火龙的方向来躲。
空中急袭：分为低空和高空版本，低空的中了是中毒，高空的是中毒加晕眩，由于招式判定很大，而且攻击时还带方向修正，最好用飞扑来躲。

狩猎要点

雄火龙地上时的行动基本和雌火龙一样，按照雌火龙的打法来应付即可，雄火龙难棘手的地方在于它更喜欢在空中行动，低空时它会做出各种盘旋动作，然后用火球、空中急袭和滑翔发起进攻，很难进行追击。并且本作中雄火龙还追加了一招盘旋火球，主要在天空山的 8 区使用，得时刻将火龙保持在自己的视野内，否则很容易中招。另外 8 区的场景被会因火龙的火球而慢慢发生倾斜，此时角色会往倾斜的方向下滑，如果滑到版边时，还需要按 R 键来防止掉落，否则就会切换到别的区域。对付低空飞行的雄火龙，比较好的方法是使用闪光玉，或操虫棍的跳跃攻击，成功乘骑可以把它弄下来，没有的话就集中攻击它一个部位，打出硬直后它也会摔下来。

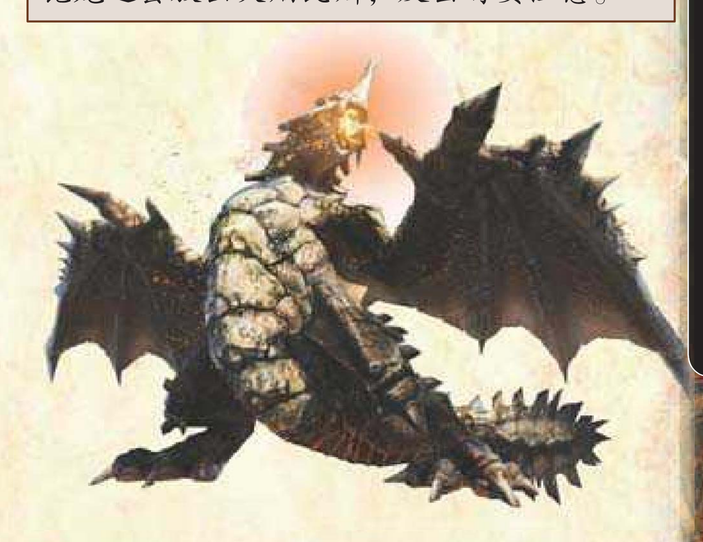


铠龙

弱点属性：水、龙
可破坏部位：头、翼、背、胸、脚、尾

主要招式

突进：和岩龙一样的突进，往突进路线的两侧回避即可。
摆尾：和岩龙一样一般在突进后使用，主要针对从后方接近的猎人，断尾后攻击范围有所减小。
甩尾：和火龙家族一样的甩尾，攻击判定和范围都很大。
瓦斯：火焰瓦斯和岩龙的相同，不同的是毒瓦斯换成了睡眠瓦斯，中招可以往铠龙的脚边移动，运气好的话会被蹭醒。
下压：铠龙针对身体下方的招式，落地时还带有震动效果。
侧翻：和岩龙一样的招式，但体型大的铠龙用这招的攻击判定也更大、翻滚距离也更远，能防御的武器最好老老实实防御。
激光：铠龙的代表招式，分为直线和扫射型两种，直线型基本很难中，扇形的范围为前方 120 度，攻击范围非常广，最好用飞扑来躲，或者借助高低差地形。另外有时喷完后铠龙还会放出火焰瓦斯，反击时要注意。



狩猎要点

作为岩龙的成年体，铠龙的招式和岩龙差不多，不过由于铠龙的体型要大得多，判定也相应大了不少，掌握距离时务必要小心。铠龙的招式中最有威胁的是激光，这招的攻击力非常高，碰到的话非死即伤，其中直线型非常好躲，主要防备的是扫射型，两种类型的判定主要看它准备喷激光的抬头动作，如果抬头时头是扭向一边的就是扫射型，要赶紧准备回避。和岩龙一样，铠龙的肉质也很硬，各部位的伤害吸收非常很低，如要增加伤害一样需要破胸，然后集中攻击胸部的嫩肉部分，不过胸部位于铠龙的正下方，在这里容易受到下压和瓦斯攻击，用操虫棍的话可以多利用乘骑攻击来制造攻击机会，其他武器则可以集中攻击脚部，把脚部打出硬直也可令铠龙倒地，此时就集中攻击胸部。



雷狼龙



弱点属性：冰
可破坏部位：角、前爪、背、尾

主要招式

角顶：攻击力和判定都很一般的招式，可以用带刚体的攻击来扛，但要注意之后它会接以下三种动作。

蓄电：角顶后如果雷狼龙后跳的话通常就会蓄电，蓄电的作用是帮雷狼龙提升为超带电状态，一般需要蓄几次，变成超带电状态的时候身体周围会释放出有攻击判定的电流。蓄电过程中将雷狼龙打出硬直就能中断它。

连续拍击：用巨大的前爪连续对目标发动拍击，普通状态拍2下，超带电状态拍3下，看准爪子的落点回避即可。

尾巴拍击：前冲一步后后空翻将尾巴砸向目标，除了尾巴外身体也有攻击判定，可横向回避。

撞击：近距离常用招式之一，后撤一步对目标发动撞击，距离短但速度很快，往其尾部的方向移动不容易中招。

电球：电球的飞行轨迹不是直线，需看清楚飞行方向来回避。超带电状态时一般会在后跳后马上接电球。

突进：先后跳后向目标突进，突进完必定会接蓄电。

旋转升空：360度旋转并跳向空中，使用前会有一个压低身子的动作，来不及远离可往它身体较低的一侧回避。

拘束攻击：雷狼龙疲劳时才会用的招式，出招前会有嚎叫的动作，很好回避。

落雷：超带电状态才有的招式，动作类似蓄电，不过周围会出现落雷，并且最后的全身电流攻击力非常高，近身武器需远离躲避。

空中压杀：超带电状态才有的攻击，腾空后用背棘砸向目标，出招速度快且攻击力很高，远程角色要特别小心这招。

狩猎要点

雷狼龙在本作最大的变化就是加强了招式间的连携，角顶后会接蓄电、连续拍击或尾巴拍击，需要区分来应对。雷狼龙通过蓄电来变身为超带电状态的特性仍然没有变化，蓄电过程是非常好的攻击机会，可以趁机攻击几个可部位破坏的地方，如果打出硬直的话还可以中断蓄电。进入超带电状态后雷狼龙招式性能和行动速度都有所提升，不过此状态并不是一直保持下去的，期间只要打出几次硬直就可以把它打回原形，值得一提的是在雷狼龙超带电状态的倒地硬直中可以用虫网在其背部获得素材，主要用来收集报酬中比较少的超电雷光虫。另外还要注意的一点是，麻痹陷阱对超带电状态的雷狼龙是无效的，要放陷阱的话得使用落穴。



重甲虫



弱点属性：火、冰
可破坏部位：爪、脚、尾

主要招式

突进：速度很慢的突进，有充足的时间回避，和彻甲虫合体后增加使用彻甲虫的铲地和飞

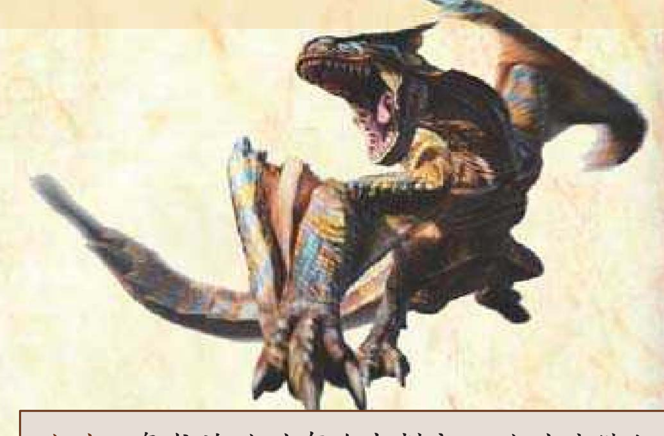
行版本。铲地版本有时会多次变换方向，需等它彻底停止后才能上前追击，飞行版本速度有所加快，不过不会变换方向。
合体：在身体下方放出费洛蒙召唤彻甲虫合体，费洛蒙带有臭气效果，需要远离来躲。
扫尾：速度很慢的扫尾，判定主要在其身体的一侧，合体后增加空中版本。
尾夹攻击：使用尾部的夹子攻击目标，攻击前的准备动作是竖起尾巴，远离即可回避。
侧撞：针对近距离目标的的招式，攻击判定很大，看到后撤的动作后就要准备回避或防御了。
粘液弹：直线的飞行道具，合体后性能强化，中了必定晕眩。
下压：合体专用招式，飞起后压向身体下方的目标，离开重甲虫身体下方即可躲开。

狩猎要点

单只的重甲虫行动速度和招式速度都很慢，并不算太难打，不过它特别的地方就在于会召唤手下的彻甲虫，基本有重甲虫的地方就有彻甲虫，也就是说玩家要同时对付两只怪物。而且更厉害的是它还会和彻甲虫合体，令招式性能提升，合体后的重甲虫与彻甲虫的也是分开行动的，彻甲虫会在猎人对付重甲虫的时候进行各种干扰攻击，非常碍事，所以狩猎重甲虫的重点就是如何把它和彻甲虫分离。将彻甲虫弄下来的方法之一是使用乘骑攻击，无论打中重甲虫还是彻甲虫都可以，除此之外还可以集中攻击彻甲虫，将它打出硬直也可以令两只虫子分离。另外还有要注意的是捕获的时候捕获用麻醉玉扔在合体的彻甲虫身上也是不算的，一定要扔在重甲虫身上。



轰龙



弱点属性：雷
可破坏部位：头、前爪、背、尾

主要招式

突进：直线型突进，但有时会突然变换方向，要等轰龙彻底停下后再上前追击。轰龙疲劳时变换方向会摔倒，是攻击的好机会。
转身突进：针对从后方接近的目标的招式，出招前有一个明显的扭头的动作，看到这个就不要接近了。
噬咬：针对前方近距离目标的噬咬攻击，有时会咬两下，攻击判定也随之增加到两次。
回转攻击：360度的回转攻击，身体周围都有判定，不过由于是向右转，左前爪前面的位置判定要小一些，站在这里会比较安全。
突进回转攻击：前移一段距离使用回转攻击，位移的时候没攻击判定。
飞扑：针对远距离目标的飞扑，有明显的后退动作，发怒后会连扑两下，之后必定会有威吓动作，可以趁此时上前攻击。
飞岩石：针对远距离目标的飞行道具，横向移动躲避。
吼叫：轰龙的吼叫有攻击判定，吼叫时猎人离头部太近的话会被吹飞。

狩猎要点

轰龙和以前相比变化不大，最有威胁的就是各种突进攻击，并且本作还增加了转身突进，让追击变得更为困难。和轰龙对峙最好保持在近距离，以减小它使用突进的几率，近身攻击里，噬咬和原地回转攻击都有反击机会，需要注意的是吼叫，看到它直起身子准备吼叫时务必远离头部，这样顶多只会被音波波及而暂时无法行动，恢复过来后也有充足的时间躲接下来的招式。实在找不到攻击机会的话可以借助一下乘骑攻击，还能顺便对背部进行部位破坏，轰龙倒地后就集中攻击头部弱点，特别是打击系武器，能削减耐力让轰龙尽快陷入疲劳状态，疲劳后的轰龙威胁度大幅下降，而且使用突进在变换方向时还会摔倒，狩猎效率能得到不小的提升。



弱点属性：龙、火

可破坏部位：头、翼、翼脚、尾



主要招式

突进：针对远距离目标的直线型突进，避开后可进行追击。

吐息：天回龙的吐息包含了黑蚀龙的三方向飞行道具型和狂龙化黑蚀龙的爆炸型，并且爆炸型在吐完一次横向的后会马上接一次竖向的，要远离并横向移动来回避。除此之外天回龙还有一招原创的落地扩散型吐息，吐息呈抛物线飞行，落地后会分散成三个从背后接近，看到背后有黑风一样的效果就要赶紧转身防御或进行回避。

后跳吐息：类似雄火龙的后跳火球，吐息落地后会爆发，同样有攻击判定。

空中急袭：基本和黑蚀龙的一样，但俯冲过后一般马上就会接突进。

翼脚横扫：针对侧面目标的招式，往天回龙的身体下方回避会比较安全。

翼脚爪击：和狂龙化黑蚀龙一样的招式。

翼脚压杀：和狂龙化黑蚀龙一样的招式。

拘束攻击：和狂龙化黑蚀龙一样的招式。

狩猎要点

天回龙融合了黑蚀龙普通形态和狂龙化形态的招式，并在此基础上加强了部分招式的性能，其中最厉害的就是爆炸型吐息和空中急袭两招，两招都变成 2 段攻击。爆炸型吐息在横向的完了之后会马上接一次竖向的，所以远离躲了横向的还不够，还得赶紧横向移动躲竖向的。空中急袭在落地后马上就会从玩家背后使用突进，如果正好离落地地点太近那就很可能来不及回避，所以回避第一下的时候最好往斜上方移动，远离天回龙落地的地点，这样有较多的时间回避第二下。天回龙的打法和黑蚀龙一样，在其身体下方是比较安全的，吐息和几招翼脚攻击后都有反击的机会，不过要注意后跳吐息。天回龙发怒时的吼叫必定会升空，这也是个不错的攻击机会，防御了吼叫后可以蓄个大招等它下来，如大剑的蓄力斩和铳枪。另外发怒阶段场地会随机出现爆炎，走位要更加小心。



立体式狩猎相当有新鲜感，不像以前就是一味地等怪物攻击后找反击机会，这次也可以由猎人主动制造攻击机会。两把新武器用起来都很有意思，不过旧武器改进的地方并不多，冷门武器还是翻不了身。



Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

时代的节点

绝景良时难再并，他年此日应惆怅——刘禹锡《八月十五夜桃源玩月》

2013年9月19日，正当中秋佳节，亦恰逢一年一度的东京游戏展开幕之时，山内溥这样一个曾经的产业巨头却在此时辞世。有人说山内氏的离世正当其时，这个亲手缔造了现代传统电视游戏行业的巨头用自己生命的消逝来见证了一个时代的节点。那个任天堂曾经纵横披靡的神话时代已一去不复返，我们正在迎来一个智能手机和平板电脑为主流的全新娱乐时代。

“如果没有出色的对应软件，无论性能怎样优秀的硬件都是毫无价值的。”

斯言犹在耳，却似乎成为了Wii U乃至其他一些游戏硬件目前处于市场困顿状况的最佳注解。到底是谁动了任天堂的奶酪呢？或许山内溥和他所一手缔造的游戏帝国已然不合时宜，然而我们并不能因为现今汽车和电动工具的普及应用，便可以恣意去嘲笑那些发明马车和锯子的古人先贤，没有那些开拓者的耕耘创造，又何来现时科技的日新月异？时代的前进步伐是不可逆的，任何保守陈旧的产物终究会被无情尘埋。山内老人退隐以后曾经慷慨捐资上亿美元重建了日本京都嵯峨野昔日诗人雅集的小仓山房时雨殿，期望百人一首的传统和歌之道能够重新弘扬，然而最终不过是一场保护古文化的大功绩而已，并未引起多少时人的留意瞩目。

“不可否认，山内溥的任天堂重整了电视游戏产业的秩序，但是没有任天堂存在的产业或许比现在更好也说不定呢……”一个年轻的国内从业者在个人微博如是言。

作为一个电子游戏产业发展之路的同龄人，我不禁为后辈们的质疑和否定产生了莫名的愤怒。质疑和否定诚然是推动时代前进发展的动力，然而那种毫无敬畏心的无端质疑往往又是道德褪化的极致体现。山内溥何如人也？掌机之父横井军平曾毫不讳言其为独断专行的铁腕人物，但是横井更宣称正是因为山内的经营作风才造就了任天堂帝国的辉煌。当年横井军平研发Game & Watch和Gameboy之时都曾经遭遇了社内高层的一致反对，但由于山内凭借个人的敏锐市场触觉力排众议，这两款划时代的商品才得以应运而生。我们也不能忘记红白机FC问世的第一个新年商战，主机在大量制造过程中出现了瑕疵，又是山内不顾全员反对宣布全面回收，以一时的数十亿日元的商机损失换来了任天堂至今不衰的品质口碑。至少在微软Xbox360全面三红的恶性事件发生之前，保持商品品质一直是TV游戏行业遵循不破的首要原则，任天堂对此功绩莫大。我们再回首看看那些曾经为任天堂立下汗马功劳的风云人物们，宫本茂、横井军平、荒川实乃至岩田聪，哪一个不是叱咤风云的英杰人物？如果仅仅一二人或许可以说是侥幸偶然，而如此云集则充分证明了山内溥的识人之明。

“如果相信这些主机能够卖过百万台的话，我情愿头下脚上的走路。”

山内溥当年在PlayStation为代表的32位元游戏主机发售之初曾如此预言，至今被不少人引以为其昏聩愚昧的经典证言。实际上这更可能是商业竞争的外交辞令，未必便是其人真实所见。山内当时对于游戏本质所概括的“收集、育成、追加、交换”的所谓游戏四原则，至今依然是颠扑不破的金科玉律，足见老人的高深见地。人非圣贤，每个人的思维总有其局限性，例如现时已然完全被神格化的乔布斯，如果翻出大神在上世纪80年代初的若干惊人之论，完全有可能颠覆许多人对之的无条件信仰。

笔至于此，习惯性地播放起了徐小凤的经典唱片，天籁一般的《顺流逆流》在心田慢慢流淌过，治愈了莫名的愁伤。我蓦然彻悟，这个世界上并不真正存在永远不朽的事物。即便佳音依然绕梁，但是我们不可能始终生活在怀旧中，更不可能祈望所有的年轻一代人产生相同的共鸣，时代终究会伴随着不断产生的新事物一路前行。

斯夫逝矣，一代伟人终于远行，《马里奥》、《塞尔达》和《火焰之纹章》等足以堪称伟大的游戏标志着一个辉煌时代的终结。未来的任天堂会何去何从，或许正如其社铭所预示的哲理——“命运任天！”

栏目主持：胧月 PORTABLE GAME SALES RANKING



TOP10

非首发主机单周销量飙到30万，大约在3年前见过一次，只不过这回轮到索尼的竞争对手来享受这一佳绩了。3DS在日本的硬件销量已大致接近当年如日中天的PSP，随着装机量的提升，《MH4》再次强调了系列在掌机上不可撼动的地位。相较之下，其他游戏的表现均较为黯淡，排名第二的竟直接跳到Idea Factory的文字冒险游戏。

软件销量（日本） 2013年9月9日～9月15日

排名	游戏名	日文名	资料	变化	本周销量	累计销量	平台
1	怪物猎人4	モンスターハンター4	■Capcom■ACT■2013年9月14日■5990日元	NEW	187万5115套	187万5115套	3DS
2	兄弟战争 明蓝	ブラザーズ コンフリクト ブリリアントブルー	■Idea Factory■AVG■2013年9月12日■6090日元	NEW	1万9741套	1万9741套	PSP
3	迪士尼 魔法城堡 我的快乐生活	ディズニー マジックキャッスル マイ・ハッピー・ライフ	■NBGI■ETC■2013年8月1日■5480日元	↓	1万1089套	25万5319套	3DS
4	马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险	マリオ&ルイージRPG4 ドリームアドベンチャー	■Nintendo■RPG■2013年7月18日■4800日元	—	8983套	30万8213套	3DS
5	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	↑	8561套	380万7141套	3DS
6	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	■Nintendo■ETC■2013年4月18日■4800日元	↓	8436套	141万8814套	3DS
7	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	■Broccoli■MUG■2013年9月5日■3990日元	NEW	8252套	6万8181套	PSP
8	妖怪手表	妖怪ウォッチ	■Level-5■RPG■2013年7月11日■4800日元	↓	6991套	18万0399套	3DS
9	杀戮地带 佣兵	Killzone Mercenary	■SCEJA■FPS■2013年9月5日■4980日元	NEW	4055套	1万5168套	PSV
10	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	■Nintendo■A・AVG■2013年3月20日■4800日元	↓	3958套	90万6622套	3DS



●钱包君在哭泣，这个九月和十月要为《MH4》忙了。（江苏苏州 朱承浩）

●希望年度大作《口袋妖怪 X・Y》不要被爆炒价格。（上海 王菁益）

●《跨过我的尸体2》，喜欢这种日本神话背景、系统复杂，同时剧情也耐人寻味的游戏。（江苏盐城 雍殿江）

●PSV的《女歌手计划f 2nd》终于公布了！虽然本人听的新歌不多，但既然是初音就一定要支持，希望能多出点经典老歌的DLC。（广西柳州 刘伟）

●我是柯南迷，玩过柯南和金田一联手破案的那一作，3DS上的《木偶交响曲》质量一般，希望续作能够改观，一定支持。（北京 丁项凌）

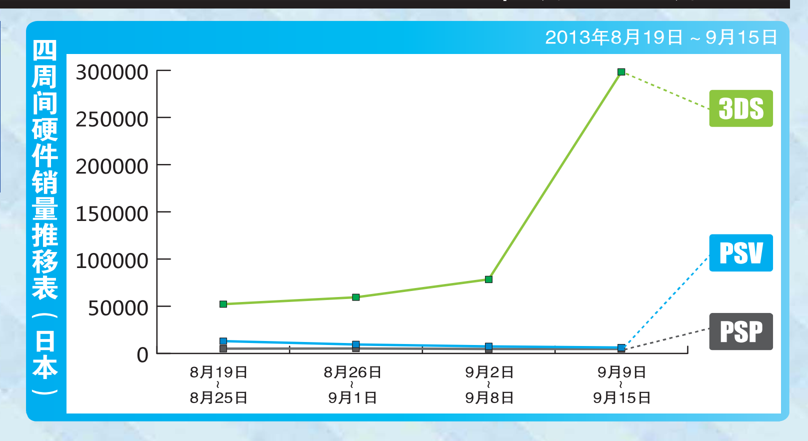
硬件销量（日本） 2013年9月9日～9月15日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	29万8354	282万3549台
PSV	6083	68万4809台
PSP	4642	36万3290台

3DS累计销量 1258万6031台

PSV累计销量 176万1968台

PSP+PSP go累计销量 1954万2390台



软件销量（北美） 2013年9月1日～9月7日



1 马里奥与路易RPG4 睡梦大冒险 — Mario & Luigi: Dream Team
■Nintendo■RPG■2013年8月11日■39.99美元 3DS
— 本周销量 1万4800套 | 累计销量 17万6462套

2 立体动物之森 — Animal Crossing: New Leaf
■Nintendo■ETC■2013年6月9日■34.99美元 3DS
↑ 本周销量 1万987套 | 累计销量 63万2588套

3 路易的鬼屋 暗黑之月 — Luigi's Mansion: Dark Moon
■Nintendo■A・AVG■2013年3月24日■34.99美元 3DS
↑ 本周销量 8966套 | 累计销量 86万6790套

排名	变动	游戏名	英文名	信息	机种
4	↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元	3DS
5	—	新・超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	3DS
6	↑	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元	3DS
7	—	口袋妖怪 白2	Pokemon White Version 2	■Nintendo■RPG■2012年10月7日■34.99美元	NDS
8	↑	大金刚王国 回归 3D	Donkey Kong Country Returns 3D	■Nintendo■ACT■2013年5月24日■34.99美元	3DS
9	—	乐高都市 卧底风云 追捕行动	Lego City Undercover: The Chase Begins	■Nintendo■ACT■2013年4月21日■29.99美元	3DS
10	↑	小小大星球	LittleBigPlanet PS Vita	■SCEA■ACT■2012年9月25日■39.99美元	PSV

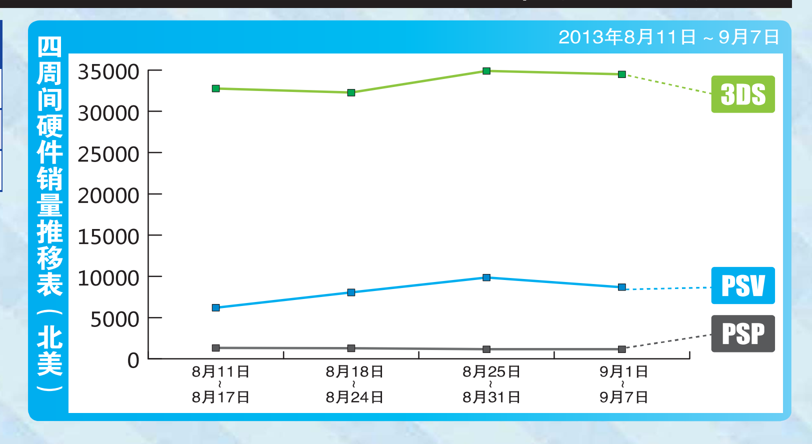
硬件销量（北美） 2013年9月1日～9月7日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	3万4487台	154万6313台
PSV	8682台	24万1042台
PSP	1159台	8万6494台

3DS累计销量 927万3732台

PSV累计销量 141万8091台

PSP+PSP go累计销量 1974万1911台



游人望远镜

栏目主持 白菜

一年一度的TGS已经结束。在这个盛会期间，却传来了任天堂前社长山内溥驾鹤西去的消息。在他的带领下所开发的FC，造就了今天的游戏产业。如果没有山内老爷子当年的社内改革，现在的玩家们是否还能享受到如此之多的游戏呢？好吧，这个话题就此打住，接下来就为大家带来TGS上各位游戏制作人的另一面。



森利道

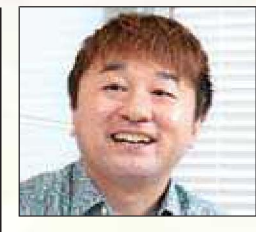
“《苍翼默示录》系列”制作人

祁答院君（“《尸体派对》系列”原作及脚本祁答院慎）辛苦了！猜一猜，这脚是谁的呢？

9月21日



从这两人的共同点《月英学园kou》来看，答案已经呼之欲出了吧……



小野义德

Capcom网络事业统括部长，格斗游戏“《街霸》系列”综合制作人。

在你（原田胜弘）闭着眼的时候“咔嚓”地拍了一张！好想亲眼看看完成之后的样子。

9月22日



这对好基友真是不会放过任何调戏对方的机会。至于原田身上发生了什么异变？请看下一条。



原田胜弘

"《铁拳》系列"制作人

通过特殊化妆技术变成了平八的样子。太赞了！不，应该说太吓人了吧（笑）。

9月22日



原田平八诞生！成为自己作品里的角色，这或许是每个游戏制作人共同的愿望吧。



神谷英树

《鬼泣》、《红侠乔伊》制作人

真帆妮塔，很漂亮，诠释得很好！

9月22日



TGS上模特兼艺术家桥本真帆扮演了《猎天使魔女》的主角贝优妮塔。平心而论，妹子素颜不错，还原度嘛，呵呵。



须田刚一

草蜢工作室CEO，《杀手已死》制作人

小野桑，多谢你给了我一个古烈徽章！

9月20日

虽说小野的表情一直都很抢眼，但是很明显这张照片里被须田抢去了风头……



GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金眼



万众瞩目的《怪物猎人4》表现出了一款重量级作品应有的水准，大胆的创新与亲近初学者的设定，得到小编们的赞誉，顺利进入了“黄金珍藏”的殿堂。《雷曼 传奇》与《杀戮地带 佣兵》均有上佳表现，特别是《杀戮地带 佣兵》的出色素质，让原本不看好掌机平台FPS的玩家们大跌眼镜。《虫奉行》和《天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版》同属低成本动漫改编游戏，其素质虽然不能让人为其叫好，但对于FANS来说依然有着一定的吸引力。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

怪物猎人4

黄金珍藏



3DS

大人气狩猎动作游戏《怪物猎人》的最新作，本作在追加了新怪物、新地图以及新武器的同时，还加入了全新的高低差狩猎要素，令狩猎更加立体化。



总分 28

新要素	★★★★★
画面	★★★★☆
怪物数量	★★★★★

■モンスタ–ハンタ–4■卡带

■Capcom■ACT■动作・狩猎

■2013年9月14日■1～4人■对应扩张滑杆/邂逅通信

乌冬 新加入的高低差要素让传统的狩猎方式发生了不小的变化，其中对狩猎影响最大的是跳跃攻击，打中怪物后的乘骑攻击成功的话能让怪物倒地，制造一次绝好的攻击机会，再难打的怪物借助跳跃攻击也不在话下，算是面向大众的一个不错的改进。并且高低差的影响不仅限于猎人，怪物的动作也根据高低差发生了变化，会根据高低差来调整招式，所以就算是旧怪物，在本作打起来也有新的感觉。当然不满的地方还是有一些的，首先是画面，基本和前作并无二致，第二个则是联机问题，竟然面联时也会卡，甚至还会掉线，实在让人匪夷所思。 **9**

库玛 新增的高低差战斗元素让人十分惊喜，一旦骑乘成功再将怪击倒的感觉十分爽快。要说本作最大的亮点肯定是终于实现了远程联机，毕竟《MH》还是要人多一起玩才能发挥其最大的魅力！ **9**

阿鲁 高低差的导入不仅让狩猎产生新的变数，也让狩猎更加接近真实。经典怪物大量回归着实让老玩家泪流满面。从《MH3》发展而来的树海探索，让玩家可以享受狩猎以外的猎人生活。



10

虫奉行



3DS

由2013年4月动画新番《虫奉行》改编的同名作品。游戏紧追动画剧情，加入大量动画画面作为卖点。玩家可以扮演其中的角色重现经典剧情。

总分 19

画面	★★☆☆☆
战斗	★★☆☆☆
内容	★★☆☆☆

■ムシブギョ–■卡带

■NBGI■A・RPG■动作角色扮演

■2013年9月19日■1人■无对应周边

白菜 作为一款以博得FANS眼球为目的的作品，本作的表现稍稍欠缺火候。除了还原动画中的桥段外并没有什么出彩之处。游戏的剧情推荐采取任务制，绝大部分任务都是击倒眼前的虫型敌人，变化较少。而且因为设置了操作不同角色体验同一段剧情的番外篇，因此为了保持新鲜感，还特意将一段完整的剧情拆开分给两个任务，这方面应该有更妥善的处理方式。可操作角色较多，敌人的种类与数量都有保证，招式也有较大区别。可惜弹返的回报太大，难度也不高，令最佳战斗方式显得有些单调，角色的不同特性也没有很好地表现出来。

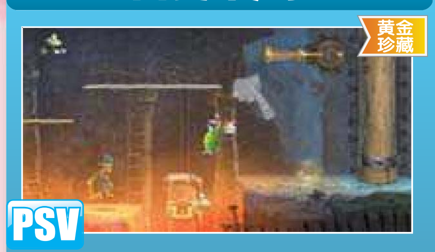


6

胧月 虽然看起来是狩猎类游戏，但其实BOSS的行动过分单调，掌握习性之后利用弹返和重攻击就能很轻松地将其消灭。只能说作为一款FANS向游戏不过不失。 **6**

阿鲁 作为一款动漫改编游戏，本作的战斗方面表现一般，不过保持原作风格的剧情较为不错。游戏中收录了原作中的“目安箱”，其中的精美原画和“杀必死”图片是持续游戏的一大动力。 **7**

雷曼 传奇



PSV

作为《起源》续作的《传奇》同时登陆家用机和掌机平台，PSV版拥有触摸和体感要素，独占与《分裂细胞》和《波斯王子》联动的服装，以及“墨菲的挑战”模式。

总分 27

创意	★★★★★
耐玩	★★★★☆
难度	★★★☆☆

■Rayman Legends■卡带
■Ubisoft■ACT■动作・平台
■2013年8月30日■1～2人■无对应周边

苍穹 本作继承了《起源》的高素质，手感和动作性方面十分出色，音乐关卡等新鲜元素也是创意十足。触摸操作不再像前作那样可有可无，而是真正上升到与按键操作同等重要的地步，相比家用机版的“一键操作”墨菲，PSV版的触摸控制更具可玩性。除了关卡内的大量收集要素外，每天更新的网络挑战模式也给了玩家们一个相互比拼的平台，保证了游戏的耐玩性。不过本作的整体难度有所下降，包括《起源》的重制关卡难度也有下调，就单机内容而言缺乏挑战性。另外官方删除“时间挑战”关卡的举动也令人有些费解（不过已承诺今后通过更新补完）。 **9**

阿鲁 本作的操作十分简单，即使是新手也能很快上手。不过，丰富的机关陷阱与出色的关卡设计保证了本作的趣味性和挑战性。触屏的解谜操作和按键的动作部分考验玩家的综合素质。 **9**

马修 游戏的独占部分还算不错，触摸操作的地位有所增强，双人协作也颇有意思。难度比起前作虽有下降但一些地方还是挺考验操作，音乐关卡绝对是意外的惊喜。 **9**

杀戮地带 佣兵



PSV

这是“《杀戮地带》系列”登陆PSV平台的首款作品，游戏合理利用了按键和触摸两种操作方式。在游戏中玩家化身为佣兵，为了钱帮助想要赢得战争胜利的国家。

总分 25

画面	★★★★☆
爽快度	★★★★☆
操作感	★★★★☆

■Killzone Mercenary■卡带
■SCEJA■FPS■第一人称视角射击
■2013年9月4日■1～8人■无对应周边

阿鲁 无论是画面、内容还是操作手感等方面都完全不同于家用机的作品，真正体现了次世代掌机的性能。单机方面没有什么太大的亮点，新手玩家可以用来练手，总体的内容保持在30小时左右；多人游玩是本作中最重要的部分，无论是佣兵、游击还是战区模式都非常刺激，而且就目前的服务器状况来看，只要不是网太烂的玩家，连线状态都非常好，推荐玩家可以在单机模式下取得所有的装备、武器后再进行多人游玩，当然对自己的操作有信心的玩家也可以直接开始网战，获得的经验值要远远高于单机模式。 **9**



乌冬 装备种类非常丰富，网战的几种玩法都比较刺激，但单机模式下的任务数量太少，即使是加上各种追加的契约任务也是如此，对于无法流畅进行在线模式的玩家来说很快就没内容可玩了。 **8**

马修 整体的收集要素很丰富，除单机部分外网战也能快速进行升级，奖杯数量很多但后期部分奖杯获得的方法不太合理，全内容完成后起码还要刷10小时左右，有强制延长游戏时间的嫌疑。 **8**

天才麻将少女Saki 阿知贺篇 携带版



PSP

本作是同名动画的改编游戏，在游戏中玩家可以操作阿知贺篇和本篇中大放异彩的几所中学的主要角色和部分高人气次要角色来进行麻将对局。

总分 19

FANS向程度	★★☆☆☆
超能力爽快感	★★★★☆
原作还原度	★★★☆☆

■咲-Saki- 阿知贺篇 episode of side-A Patable■UMD
■Alchemist■TAB■桌面・麻将
■2013年8月29日■1～4人■无对应周边

阿鲁 作为一款FANS向作品，本作在服务粉丝这方面可以说做得非常不好，取消故事模式这一做法实在是不可取，虽然追加了完成挑战后的10个短剧，但这种以漫画形式呈现的短到令人发指的短剧怎么可能满足得了粉丝的欲望？除了不讨好粉丝外，本作也对新手玩家不友好，游戏模式里是没有新手教学的，虽说会玩这游戏的人多多少少都会打麻将，但这决不是可以因此不做教学模式的借口。值得肯定的地方是本作挑战模式做得比较用心，胜利条件种类繁多且对应的奖励还算诱人，超能力方面也做出了平衡性改动。 **6**

白菜 游戏在超能力的还原度上做得不错，特别是某些角色在CPU使用的时候还原度极高，想要获胜可不是随便打打就行的。挑战模式和前作相比大幅进化，限界挑战的难度不低，想要全制霸不是易事。 **7**

胧月 本作总登场人数不少，前作几乎所有角色都有在本作登场，在角色的选择面上还是非常丰富的，并且对前作中部分角色的能力做出了调整，玩起来完全是全新的感受，但不少角色的能力还是很鸡肋。 **6**





文 阿鲁

ACT 丨动作・平台		
3DS 大金刚王国 回归 3D		
Donkey Kong Country Returns 3D		
Nintendo	美版	2013年5月24日
1～2人	34.99美元	无对应周边
游戏时间：70 小时以上		

本人正式接触“《大金刚》系列”是在SFC平台，当时该系列的标题是《超级大金刚》，玩的时候感想就只有一个字——难，即便是现在用模拟器再重新回去玩，打起来依旧不轻松。本人对这个系列可以说是又爱又恨，爱的自然是游戏的高素质，无论是关卡设计还是可玩要素都值得称赞，不过游戏的高难度却让人恨得牙痒，好多时候都是看着要过关了结果死掉，气得差点摔手柄。本作是3DS平台的首款系列作品，虽然只是Wii平台同名作品的复刻版，但游戏的素质还是非常高的，下面就请听我细细道来。

精妙的关卡设计

从SFC时代起，该系列在关卡设计上就一直很下功夫。将关卡特色融入大地图背景是平台类动作游戏的惯用手段，就本作而言，八大关卡分别对应了八种风格迥异的地貌，每一个大关里又对应了数量不少的小关卡，但令人称赞的是几乎每一关都有全新的要素出现，让人不由自主地想一关关玩下去，这就是该作品关卡设计的魅力所在。使用的手法说起来很简单，也就跟其他ACT游戏一样，是由浅入深地让玩家逐渐融入到游戏中，不过该系列却不是单纯地增加游戏难度这么简单，游戏在由浅入深的同时关卡里的新要素也在不断增加，因为只有新鲜的东西才能持续不断地吸引玩家的注意力。当然说起来简单，实际做起来并不容易，追加新要素的前提是要融入背景，追加怎样的新要素更有趣、追加多少新要素才能达到吸引玩家注意力的同时又不至于让玩家觉得和原有要素之间冲突，关于这一点，游戏的每一个关卡的更新度都把握得很好，哪怕是矿车关这种很难做出变化的强制卷轴类关卡玩起来都没有重复感，可以想象得到在制作这些关卡时，制作人员是何等的花费心思、绞尽脑汁。



▲迷你游戏的种类多达10种，对玩家的各种操作都是不小的考验。

除了在关卡设计上花费的心思外，游戏的收集和隐藏要素无疑也为精妙的关卡增色不少，虽说收集的难度都不算太高，但有不少都藏在不容易发现的隐藏区域里，这就要求玩家在每个关卡里仔细寻找，不但增加了游戏的耐玩度，也在一定程度上让玩家踏遍了整个关卡的所有地方，将每一关的魅力百分百展现在玩家面前。而作为彩蛋的迷你游戏不但涉及到隐藏要素的收集，对玩家的操作技术也是一种磨练。

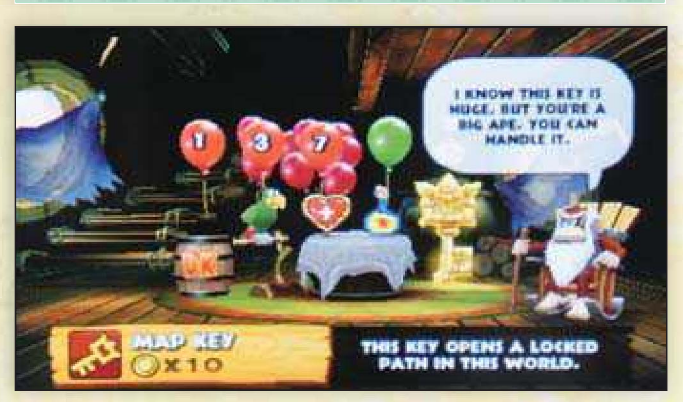
微妙的手感

作为一款ACT作品，本作玩起来算不上流畅，实际操作手感更是要用微妙来形容。例如在前进时有短暂的起跑时间，在这段时间里跳跃到空中的控制会比较容易，不过一旦跑起来了再跳跃，在空中的控制效果就会减弱，特别是跑起来后使用滚跳，力度稍微把握不对就会出现撞到敌人或者掉落悬崖的危险，关于这一点，在玩迷你游戏时感受会非常深刻。当骑上犀牛后，操作手感又有了细微的变化，由于体重变重，因此在空中时的控制变得更加微妙，而小猴子提供的滞空时间也会因重量的增加而变得非常短，相信玩家们注意到这个细节的时候也会会心一笑吧。当然了，对于大金刚本体的操作虽然存在细节上的变化，但对于通关来说并不算阻力，而需要通过按键来控制运动轨迹的“火箭桶”那就真是需要花时间不断练习才能逾越的“一座大山”了。火箭桶关之所以难，最大的原因在于火箭桶的操作方式，刚接触这东西的时候想要保持水平飞行都非常困难，更别提在关卡里需要不断变换位置躲避敌人或障碍，至于收集字母和拼图就更是技术活，而且最关键的是这东西还很脆弱，在不使用道具的情况下是一触即亡，在游戏过程中出现“桶毁猩亡”的场景可以说是家常便饭，虽说整个游戏里火箭桶关数量并不多，但本人花费在这几关的时间超过了游戏总时间的1/4，可以说想要完全驾驭火箭桶，就必须熟练掌握那堪称奇葩的操作方式。



▲只有苦练才能完全掌握“火箭桶”的操作手感。

游戏的受众面



▲商店里可以买到各种保命的物品，卡关时不妨来这里逛逛。

鉴于该系列的高难度，可能很多人都认为本作的受众面仅为系列FANS和核心向玩家，实则不然。首先游戏移植到3DS平台自然是为了扩展玩家群，毕竟早期接触该系列的玩家年龄也不小了，成家立业后还继续专注游戏的人不算多数；其次本作新增了一个游戏模式，在新模式里玩家操作的大金刚不但血量上限增加了一格，能使用的道具种类也多出一倍，其中用于保护火箭桶的“撞击保护药水”就赫然在列，除此之外每关的道具使用数量也有所增加，购买道具时花费的金币数则大大减少，这无一不是在降低游戏的难度，为迎合新手玩家。当然了，吸引新手玩家虽然重要，但厂商显然也不会为了这一点放弃原本的玩家群，为新手玩家提供的保命福利仅仅是道具而已，游戏的关卡难度本身并没有降低，其中的神庙关和隐藏关卡难度都非常高，即便是在新手模式想要通过也不容易，但这些都是在不影响普通通关的前提下的额外关卡，基本不会影响到新手玩家体验游戏的乐趣。为了增加游戏难度，通关后出现的“镜子模式”绝对是核心玩家的不二之选，关卡反向、降低血量上限、全程不能回血且无同伴的设定对玩家有着极大的限制，想在这种情况下过关对于操作精度的要求非常高且几乎不能失误，硬派的风格赫然显现。可以说3DS上的本作在受众面上走的是“两手抓、两手都硬”的路线，无论什么样的玩家都能体验到乐趣的游戏，那不就是好游戏么。



3D短波

相信当猎人们拿到本辑《掌机王 SP》的时候已经刷得如火如荼了吧？编辑部内以乌冬为核心的联机的盛况再度上演，新人库玛抱大腿也是玩得不亦乐乎。3DS 的系统在 9 月 13 日更新到 Ver.6.3.0-12，虽然官方并没有给出详细的更新内容，但相信与同日发售的《MH4》有较大的关系。

GAME 9月5日

任天堂e商店美服更新两款下载作品，《飞镖3D》由曾在3DS上推出过《足球3D》的EnjoyUp Games开发，支持一款游戏四人同乐；《钻石小子XL 3D》则是智能手机平台的移植作品，包含5种模式超过100个关卡，其中还有怀旧风浓郁的8位像素版街机模式。

GAME 9月11日

估计是考虑到即将到来的《MH4》热潮，e商店的日服方面更新显得不太“给力”，仅有一款下载游戏《快餐危机》和FC模拟游戏《快乐机器人格斗》上架。前者是一款通过触摸操作制作料理的游戏，由声优嘉数由美为女主角波妮配音；后者则是任天堂在1993年发售的机器人对战类ACT，支持下载分享功能。



GAME 9月12日

香港任天堂官网更新了未来的港版3DS游戏列表，繁体中文版的《纸片马里奥 超级贴纸》将于12月6日发售，港版的《口袋妖怪 X・Y》也将与其他版本同步发售，遗憾的是游戏虽然与日版一样含日、英、法、德等七国语言，但并不包括中文。



EVENT

9月17日

在3DS平台热卖的《怪物猎人4》也与任天堂本家的知名游戏系列展开了紧密联动。在9月17日～10月11日期间，玩家可以在日本的7-11免费获得《马里奥》、《大金刚》主题的公会卡背景图案。完成10月11日～11月11日期间的特别配信任务"马里奥·喜欢蘑菇的兄弟俩"，则能用得到的素材打造马里奥、路易样式的艾鲁猫装备。而与《塞尔达传说》联动任务的具体配信日期尚未公布。



GAME

9月19日

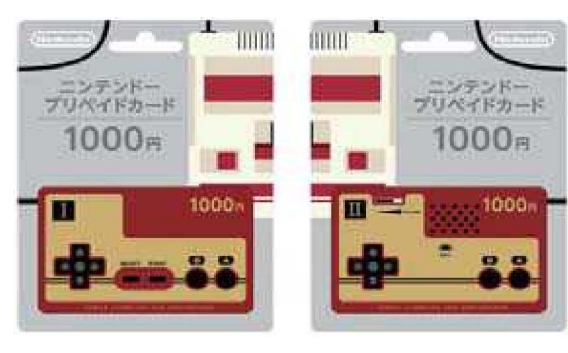
e商店美服发力，一次性上架了5款下载游戏，包括《星球大战弹珠台》、《割绳子》、《Ai赛车 极速》、《麻将3D 精华版》和《角斗士之怒》。日服方面本周再次沉寂，除了更新FC模拟游戏《扔摔炮的勘太郎 东海道五十三次》外就再无动作，略微让人有些失望。



GOODS

9月19日

今年不但是任天堂主机FC的三十周年纪念，也恰好是日本连锁零售店TSUTAYA创办三十周年，双方合作推出了两款特制的e商店充值卡。如图所示，这两款面值1000日元的充值卡采用了FC的经典手柄造型，2P手柄上还有麦克风，非常考究，两张卡拼在一起则是一台完整的红白机，想要收藏的话就必须两张一起才有价值。



GAME

9月20日

继9月11日推出1.1版补丁后，《电波人RPG3》很快又放出了1.2版更新，先后修正了钓鱼等级BUG、战斗和精灵祠堂的死机情况、异常状态耐性无法超过8等问题。由于只有最新版才能使用游戏里的各项网络功能，故建议购买了本作的玩家尽快更新。利用3DS摄像头读取图中的QR码就可以直接登录e商店，免费下载更新补丁。



EVENT

9月21日

由Capcom制作、预定于12月5日发售的动作游戏《机灵粉碎者》宣布与同社的大人气系列《战国BASARA》展开联动。游戏中将会出现一种敌人"喷射政宗（ジェット・マサムネ）"，其独眼、月牙头盔、蓝色外壳的形象取材于伊达政宗，击败它后主角就能够获得伊达政宗主题的机灵装，手持六把刀的造型非常霸气。



索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部 PSV Azito

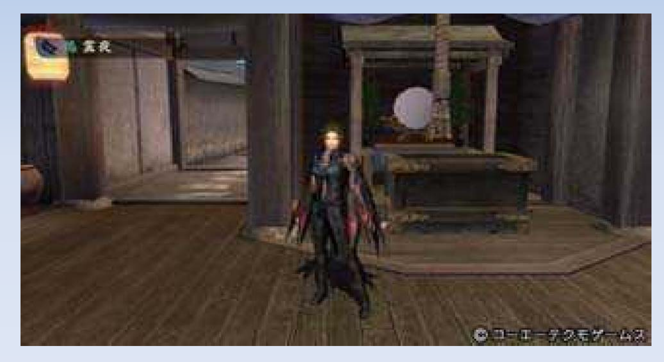
享受掌机的声光极致！

栏目主持：苍穹

9月9日召开的“SCEJA Press Conference 2013”上，PSV-2000和PSV TV正式发表，同时公布的还有包括《灵魂献祭Delta》、《梦幻之星 新星》、《战国无双4》等一大波新作。TGS期间更是有《怪物猎人 边境 G》和《重力异想世界》新作的情报公开。对于国内玩家而言，最为喜人的无疑是《弹丸论破1·2 再装填》、《俺尸2》等作品将发行中文版，SCE在中文化推广方面的努力确实值得赞许。

《讨鬼传》更新1.05

《讨鬼传》于9月18日放出1.05版补丁，通信版本也更新到1.02，具体调整如下：①支持不同语言版本之间的联机，在“各种设定”→“ネットワーク接続先”可以选择“日本版/共通”；②头部防具可以在“武具箪笥”中设置为不显示，这样玩家所选择的发型就不会被头饰所掩盖了，而且防具的数值仍然保留（好评点赞）；③追加按等级排列御魂的机能；④修正作为其他玩家分身的NPC无法发动技能效果的BUG；⑤改善安装较多DLC时的读取速度。此外，《讨鬼传》也推出了与《灵魂献祭》联动的服装——“王道法衣（男/女版）”，套装附带的技能是“五大属性的防御力上升”，玩家可以到PS Store中免费下载。



《花边骑士》停止配信，10月底停服

PSV的免费网络游戏《花边骑士》因其丰富的内容和合理的课金制度受到不少玩家的喜爱，纵使是免费用户也可以享受到100%的游戏内容。游戏自2012年9月20日配信以来，官方坚持每周推出各种任务和联动活动，努力保持着人气。不过遗憾的是本作即将迎来终结，软件已于9月5日在日服PS Store下架，内购要素“水晶”也于当天停止贩卖，网络服务器则将在10月31日关闭。如果不想留下永久奖杯坑的话，已下载了本作的玩家们可要抓紧时间了。





《灵魂献祭》联动服装继续推出



《灵魂献祭》自8月底推出与《梦幻之星在线2》的联动服装后，又为玩家们送上了两套免费DLC服装。充满日式和风气息的《讨鬼传》联动服装——“鬼府制式衣”于9月5日开始提供下载，剑与魔法风格的《仙境传说 奥德赛ACE》联动服装——“灭龙士的法衣”则于9月12日开始配信。PSV上的几款“共斗游戏”之间的联动非常频繁，希望11月发售的《噬神者2》也能有类似的惊喜。

《龙之王冠》更新1.02

9月3日推出的1.02版补丁主要有以下调整：①在通信菜单里可以选择随机乱入“混沌迷宫”；②玩家所操作的角色下方增加三角形图标，便于识别；③男巫的MP已达到上限时可以继续蓄力，此状态下发动魔法的威力上升；④亚马逊女战士的“ネックスプリッター”招式可用回避取消硬直，“パリィ”格挡成功时狂战士状态提升1级（但是狂战士状态的持续时间大幅缩短）；⑤装备、道具下方追加耐久槽，方便玩家在冒险途中切换背包时作为参考；⑥在线联机发生通信错误时，不会返回街道，而是可以直接开始同一关卡。不过有玩家反映更新后在线联机会遇到BUG，出现场景中压根没有自己控制的角色的情况，希望官方尽早推出新补丁。



本月PS+免费PSV游戏一览

日服PS+推出秋季大酬宾，在2013年9月19日～2014年2月3日期间，都可以免费领取15天的使用权限。此外，一次性购买90天能获赠15天，一次性买满1年能获赠2个月的免费的使用期限。免费游戏则是港服再度发力，除了列表中的大量游戏外，PS3方面还有《生化危机5 黄金版》、《蝙蝠侠 阿克汉姆城》这两款大作，实在厚道！

日服	
游戏译名	游戏原名
重力异想世界	GRAVITY DAZE
Nikoli的谜题Ⅴ 架桥	ニコリのパズルV 桥をかけろ
音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニー
初音桌上冰球	Miku Miku Hockey
港服	
游戏译名	游戏原名
开箱大作战	OPEN ME!
纸盒战机W	Danball-Senki W
雷曼 起源	Rayman Origins
忍者龙剑传Σ 加强版	忍者外传 Σ PLUS
小小变异者	Little Deviants
机车风暴	MotorStorm RC
时间旅人	Time Travelers
重力异想世界	GRAVITY RUSH 重力异想世界
苍穹 无限	Big Sky Infinity

游戏的发售日日渐临近，而更多猛料也都在这最后一个月的倒计时关头放出，来看看有哪些吧！

文 马修 美编 Juxi

3DS

RPG | 角色扮演・收集育成

口袋妖怪 X・Y

ポケットモンスター X・Y

Pokemon/Gamefreak	日版	预定2013年10月12日
人数未定	4800日元	对应邂逅通信

相关报道：VOL.198、204、205、207、208

新增口袋妖怪

刺甲鼠（ハリボーグ）



类型：刺甲口袋妖怪
属性：草
特性：发芽
身高：0.7m
体重：29.0kg

针栗鼠的进化形态，覆盖全身的针刺变得更加坚硬，虽然看起来锋芒毕露，实际上相当不喜好争斗，而是用它的坚硬外壳来抵御攻击并用尖刺进行反击。

泥浆喷射（マッドショット）

兼具攻击及令对手速度下降效果的地系技能，对于草系的刺甲鼠来说更可以实现反克火系对手。





魔尾狐（テールナー）

类型：狐狸口袋妖怪
属性：火
特性：烈火
身高：1.0m
体重：14.5kg

火耳狐的进化形态，对进化之前非常喜欢吃的嫩枝的兴趣大减，但平常却会在尾巴上插上一根树枝，一旦战斗就会通过摩擦来点燃这根树枝来进行战斗。



精神冲击（サイコショック）

超能系的特攻类技能，以对方的物防来计算伤害，是特攻手突破对方特盾防线的重要技能。



兵长蛙（ゲコガシラ）

分类：泡蛙口袋妖怪
属性：水
特性：激流
身高：0.6m
体重：10.9kg

泡沫蛙的进化形态，弹跳力得以大幅提升，即使攀登600米的高塔也只需1分钟，战斗中会凭借骄傲的弹跳力在房顶和树上跳来跳去迷惑对方，还会用包着石块的泡沫来进行攻击。

飞跃（とびはねる）

第一回合飞天、第二回合进行攻击，一定几率附加麻痹效果。对于兵长蛙来说，这个技能可以有效地克制草系天敌。



MEGA妙蛙花（メガフシギバナ）



类型：种子口袋妖怪
属性：草+毒
特制：厚脂肪
身高：2.4m
体重：155.5kg

妙蛙花的MEGA进化后形态，背上的花长得更为茂盛，而为了支撑巨大的花，其身体也变得更加强壮。特性厚脂肪使得MEGA妙蛙花在面对克制它的火、冰系的攻击时会有更高的生存率，加上两防亦大幅增长，原本就是消耗强手的花神更有了铜墙铁壁般的守护。

硬化植物（ハードプラント）

只有少数口袋妖怪能学到的草系大招，威力高达150，尽管有下回合不能行动的副作用，但对于攻守兼备的妙蛙花无论是伤害输出还是多挨一回合，似乎怎么看都相当值得。



MEGA喷火龙（メガリザードン）



类型：火焰口袋妖怪
属性：火+飞行
特性：晴天
身高：1.7m
体重：100.5kg

MEGA进化后的喷火龙，多了一根长长的尖角，而且尾巴更长、翅膀更大，飞行能力更是实现突破，据说能飞翔在万米高空。而晴天特性更是让原本就强大的MEGA喷火龙的火焰攻势“火上浇油”。

爆裂燃烧（ブラストバーン）

和硬化植物一样，是只有少数口袋妖怪可以掌握的主角大招，攻击力同样高达150，同样亦有次回合不能行动的副作用，很显然，在MEGA喷火龙的强攻及晴天加成下这个技能的威力将进一步增加。相比擅长防守消耗的MEGA妙蛙花，MEGA喷火龙使用这种大招更多的是在一招决胜负的关键时刻。



MEGA水箭龟（メガカメックス）



类型：龟甲口袋妖怪
属性：水
特性：MEGA发射器
身高：1.6m
体重：101.1kg

水箭龟的MEGA进化后形态，在原来两门水炮的基础上又多进化出一门更大口径的水炮，除了威力，能命中10公里外目标的射程和命中率也是MEGA水箭龟的骄傲所在。

MEGA发射器（メガランチャー）

本作新增的特性，可以提高水之波动、恶之波动等波动类技能的威力，不知道本作中MEGA水箭龟能掌握多少波动技能呢?

高压水炮（ハイドロカノン）

草、火、水三大主角大招中的水系大招，威力同样是150，效果亦是次回合暂停行动。而攻守兼备的MEGA水箭龟使用这种决胜大招，又会有怎样逆转战场的局势还是相当值得期待的。



初代御三家回归



在“《口袋妖怪》系列”中，一直都是从博士那里领取到一个初始口袋妖怪作为伙伴开始旅行。而在本作中，除了针栗鼠、火耳狐和泡泡蛙这初始精灵三选一，还有妙蛙种子、小火龙和杰尼龟的三选一，作为《口袋妖怪 红·绿·蓝》和《口袋妖怪 火红·叶绿》的三个初始精灵，它们及最新的MEGA形态在《X·Y》的表现都相当值得期待。

妙蛙种子、小火龙、杰尼龟亦是同伴，MEGA形态公开!

MEGA超梦再次公布新形态！

MEGA超梦X

类型：基因口袋妖怪
属性：超能+格斗
特性：不屈之心
身高：2.3m
体重：127.0kg

MEGA进化超梦的新形态——MEGA超梦X，之前尾巴长在脑袋后的那个则是MEGA超梦Y。相比原形态和Y形态，X形态的超梦高大健壮了很多，这个形态更擅长的是近战。



亿万冲击（ギガインパクト）

威力高达150、使用后下回合不能行动的大招，让擅长近身搏斗的MEGA超梦X发挥其压倒性的威力吧！



不同的MEGA石决定超梦不同的MEGA进化方向

这次介绍了MEGA超梦X，以前则介绍了超梦Y，那么决定其MEGA进化形态的又是什么呢？答案正是MEGA石，而超梦的MEGA石有两种：一种是“超梦骑士X”、一种是“超梦骑士Y”，对应的形态自然是X和Y了，而这两种进化石分别在《X》和《Y》版中获得。



龙爪（ドラゴンクロー）

稳定的龙系物攻技能，MEGA进化后的叠翅鲨龙使用起来比进化前要凌厉得多。



MEGA叠翅鲨龙（メガガブリアス）



类型：超音速口袋妖怪
属性：龙+地
特性：沙之力
身高：1.9m
体重：95.0kg

从第四代开始便在对战中大为活跃的强力龙系精灵叠翅鲨龙，MEGA进化后比原形态又强壮很多，ME物攻和特攻都有提升，但速度有所下降。能量集中的双臂更进化成了巨大的利刃状，有如撕裂大地的劈斩有着一击必杀的威力。

MEGA进化的关键——MEGA手环

MEGA进化是突破常规进化的一种超进化，其秘密除了之前我们所说的口袋妖怪携带的进化石，和训练师亦有极大关系，在新作中，训练师的手腕上有名为MEGA手环的重要道具，当使用后和口袋妖怪携带的MEGA石发生共鸣，口袋妖怪就会在战斗中完成MEGA进化。

手环佩戴在主角的左手，手环中镶嵌有神秘的石头。而MEGA进化需要的道具有两个，一个是MEGA手环，另一个便是MEGA石，当训练师和口袋妖怪达成MEGA进化共识，MEGA手环和MEGA石便会产生共鸣，此时口袋妖怪便会进行通常无法实现的MEGA进化。





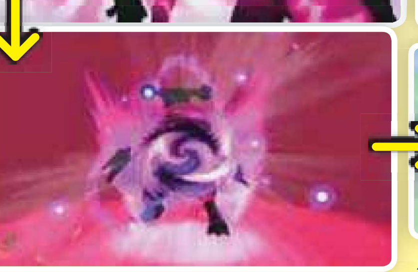
▲男女主角手腕上的MEGA手环。

▲使用MEGA手环。



◀与叠翅鲨龙的MEGA石发生共鸣。





▲叠翅鲨龙MEGA进化！

▲进化为更加强大的MEGA叠翅鲨龙。

键石（キーストーン）

MEGA手环中的神秘石头，在训练师和口袋妖怪达成MEGA进化共识时和MEGA石发生共鸣的就是这块石头。在卡洛斯地区，也有以其他方式佩戴键石的训练师。

特里米安犬（トリミアン）

类型：贵宾犬口袋妖怪
属性：普通
特性：毛皮外衣
身高：1.2m
体重：28.0kg

“《口袋妖怪》系列”的多形态系统早已存在，地域、版本、道具等影响皆有，而这次说的特里米安犬则拥有了新的形态变化方式——修剪毛发，而且随着修建次数的增加，可以拥有的造型也更多，但总不给修剪的话就会恢复原来的乱糟糟的样子了。特里米安犬非常聪明，是训练师的忠实伙伴，在卡洛斯的远古时代，特里米安犬还担当着国王的护卫任务。



毛皮外衣（ファーコート）

毛皮外衣是《口袋妖怪X・Y》中的新出现的特性，受到撞击类技能攻击时伤害减半。

修剪后的特里米安犬



左图是修剪后的特里米安犬，不同的修剪会带来不同的外形。

圆瞳（つぶらなひとみ）



令对手物攻下降的仙系先制技能。

神秘猫（ニャオニクス）

雄

类型：抑制口袋妖怪
属性：超能
特性：锐利目光/穿透
身高：0.6m
体重：8.5kg



雌

面无表情、不表露心情的口袋妖怪，而这无口特点也正是其大受训练师们欢迎的萌点所在。耳朵内侧有强大的精神力量释放器官，平常隐藏，当危险迫近时就会竖起耳朵将精神力量解放。而雄雌差异不仅体现在外形上，甚至影响到了能学到的技能。

奇迹之眼（ミラクルアイ）



目标受到攻击时无视回避等级，而且恶系的目标也能被超能系技能攻击到。雄性的神秘猫擅长此技能。

神通力（じんつうりき）

一定概率令对手害怕的超能系特攻技能。是雌性神秘猫擅长的技能。



▶雌雄性的神秘猫使用各自擅长的技能，奇迹之眼化解对方的回避等级和属性，神通力施以附加害怕效果的攻击。

火焰狮（カエンジシ）

类型：王者口袋妖怪
属性：火+普通
特性：斗争心/紧张感
身高：1.5m
体重：81.5kg

雄



雌

小火狮的进化形态，火焰般的鬃毛是其一大特征，雌雄在外表上的差异便体现在鬃毛上。群居的火焰狮中只有一个作为队长，雌狮则主要负责保护小火狮们。

回声（エコーボイス）

威力随命中次数增加而增加，在双打或三对三的战斗中能充分发挥其价值。







小暴龙（チゴラス）

类型：幼君口袋妖怪
属性：岩+龙
特性：强壮之颚
身高：0.8m
体重：26.0kg

1亿年前的口袋妖怪化石复活而来的口袋妖怪，任性暴躁，一有不如意便会发脾气大闹。

强壮之颚（がんじょうあご）

《口袋妖怪 X・Y》中新增的特性，作用是让咬啮类的技能（如XX之牙）的威力提升。

咬碎（かみくだく）



恶系的强攻技能之一，配合小暴龙的强壮之颚特性，会进一步提升威力。

双刃头突（もろはのずつき）



用全身力量使出的强力头突技能，威力高达150，而自身也会受到给与对方伤害一半的反弹，看准时机来一决胜负吧！

暴龙王（ガチゴラス）



类型：暴君口袋妖怪
属性：岩+龙
特性：强壮之颚
身高：2.5m
体重：270.0kg

小暴龙的进化形态，1亿年前君临世界的无敌霸者，最得意的武器，是那足以把厚铁板像纸一样撕碎的大颚。

寒冰梁龙（アマルス）



类型：冰原口袋妖怪
属性：岩+冰
特性：冰冻皮肤
身高：1.3m
体重：25.2kg

同样是1亿年前化石复活而来的口袋妖怪，温和稳重，为了躲避凶暴的天敌们而来到寒冷的地方过着平静的生活。

冰原梁龙（アマルルガ）



类型：冰原口袋妖怪
属性：岩+冰
特性：冰冻皮肤
身高：1.3m
体重：25.2kg

寒冰梁龙的进化形态，能操纵零下150摄氏度的冷空气，不仅能够用来攻击对手，还能做出冰壁来进行防守。

冰冻皮肤（フリーズスキン）



《X・Y》新增的特性，作用是使用普通系技能时属性变为冰系，而威力自然也由于本体属性加成而上升。

冰冻脱水（フリーズドライ）



《口袋妖怪 X・Y》新增的冰系技能，除了对对方造成伤害并一定概率附加冰冻状态外，对水属性对手也是效果拔群。



复活化石口袋妖怪！

化石口袋妖怪也是系列的传统要素了，通过科技手段将远古时代口袋妖怪的琥珀和化石等将其复活。本作中的化石口袋妖怪为寒冰梁龙和小暴龙，在得到对应的化石后，去化石研究会即可将化石复原得到远古的化石口袋妖怪。

花宝贝（フラベベ）

花宝贝我们以前介绍过，这次主要是介绍它所抱着的花的颜色——因为会抱着出生时看到的第一朵花，因此花的颜色和花宝贝的栖息及与它们邂逅的地点有关。





▲抱着不同颜色的花的花宝贝。

登场角色

在旅途中，主角会遇到热门人物卡妮，衣着华丽的卡妮有着无可比拟的人气，是整个卡洛斯地区都引以为豪的大明星。而除了大明星的身分外，她也有口袋妖怪训练师的一面，并且对强大的训练师很有兴趣。胸前的宝石似乎是MEGA进化用的键石？





▲►看来在游戏中会多次与这位大明星邂逅呢。



和火箭队、银河团一样，本作中的反派势力燃烧团也有自己强大的科研团队，本次公布了5名隶属于燃烧团的科学家，这4女1男是燃烧团的核心人物，4名女性的发型和发色各不相同，紫发叫克蕾亚、橙色头发的叫通草、绿色头发的叫玫瑰、蓝色头发的叫红叶。而那个看着很壮的男人则叫柯塞罗希克，红色的风镜非常醒目。而他们组成团体并非是出于个人利益，而是似乎有着改变世界的明确目的，那他们志向中的理想世界到底应该是怎样的呢？

我们要实现我们的理想世界！

燃烧团的5名科学家



◄▲游戏中自然少不了与反派势力打交道。

换装系统

《口袋妖怪 X·Y》中有各种各样的时装店和沙龙，但这绝不是摆设，而是真真正正地可以在里面改变服装和发型，而且细致到衣服、鞋子、袜子、饰品这些。而在整个冒险中，街道上都不乏各种个性十足的时装店。当服装和发型改变后，在PSS和PGL上，自己的图标也会相应改变，搭配出喜欢的组合，做个性的训练师吧！



◀▼在服装店或沙龙可以挑选自己喜爱的款式。





穿着喜欢的衣服冒险吧！





▶可以把角色们打扮得非常有个性。

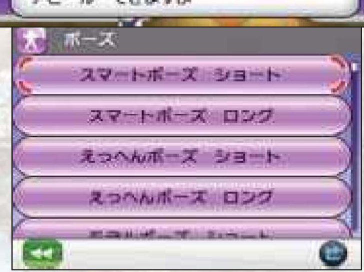


◀满意后把形象确定下来，让自己的个性形象出现在PSS和PGL上吧。

训练师宣传片

游戏中有名为“训练师宣传片工作室”的设施，在这里可以给自己拍摄宣传视频。在制作宣传片时，除了表情和动作，还可以加入音乐和摄影等各种要素，从而做出10秒精彩的训练师宣传视频。此外，还有更加轻松的推荐组合。根据自己的喜好，和口袋妖怪拍出精彩的宣传片吧！使用PSS系统，玩家间彼此还会看到对方的宣传视频。





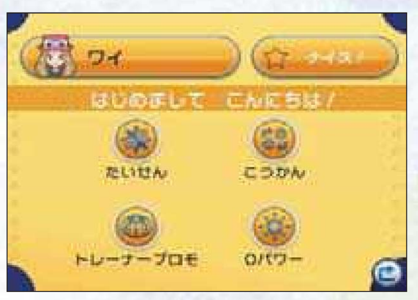
▲在“训练师宣传片工作室”来制作自己的宣传片。



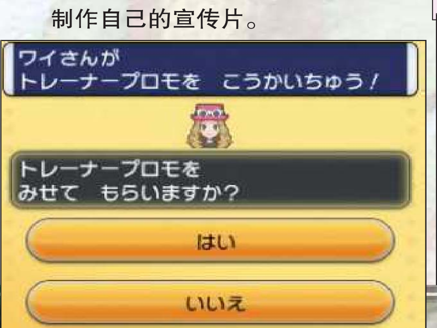
▲▼充分发挥自己的创意来拍出魅力十足的宣传片吧！







▲▶使用PSS系统，同样可以看到对方的宣传片。



口袋妖怪银行（ポケモンバンク）

“口袋妖怪银行”不是《X·Y》的一个系统，而是与《X·Y》对应的一款软件，作用是在网络云端保存玩家的口袋妖怪，共100个专用箱，每个可以装30只，全部可以存放3000只。这个软件预定在12月25日发售，收费为年费制，每年500日元（折合人民币约30元）。这样不仅有了非常充裕的云端口袋妖怪电脑箱，而且即便卡带发生诸如丢失、损坏等意外，辛苦培养的口袋妖怪也可以提取回来。





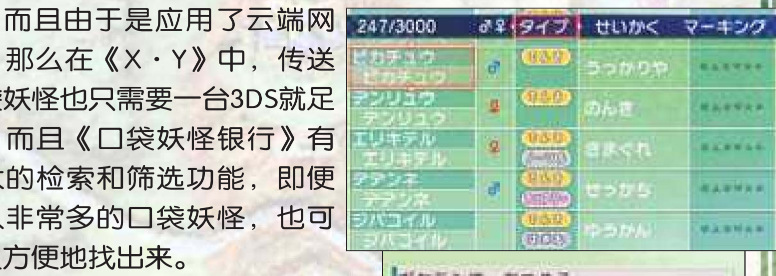


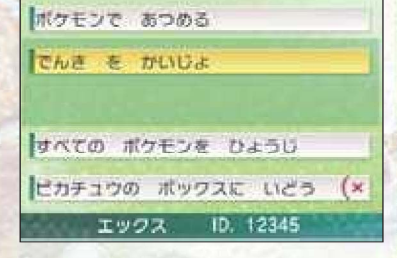
▲可以放下3000只口袋妖怪的《口袋妖怪银行》。

另外，这款软件不止支持一款《口袋妖怪 X·Y》，只要是插在下载有《口袋妖怪银行》的3DS上的《X·Y》，都支持《口袋妖怪银行》的上传和提取，对下载版的《X·Y》同样支持。

而且由于是应用了云端网络，那么在《X·Y》中，传送口袋妖怪也只需要一台3DS就足够。而且《口袋妖怪银行》有强大的检索和筛选功能，即便存入非常多的口袋妖怪，也可以很方便地找出来。

口袋妖怪的专门管理软件早在第三、第四世代就分别有《口袋妖怪盒子》和《大家的口袋妖怪牧场》两款软件，这次完全应用了网络云端功能——由于每次使用都需要联网，从厂商的角度来说，这也是反盗版的重要措施之一。





▲作为云端数据管理软件，《口袋妖怪银行》拥有强大又方便的管理和检索功能。

口袋妖怪转移（ポケムーバー）



除了《口袋妖怪银行》，官方还有一款软件配信，这就是对应《口袋妖怪 黑·白》和《口袋妖怪 黑2·白2》的《口袋妖怪转移》，同样要下载到3DS端，下载后，将《黑·白》或《黑2·白2》插在3DS上，里面的口袋妖怪便进入了可以传送的状态，然后将它们传送到互联网的传送箱中，再通过《口袋妖怪银行》下载到《口袋妖怪 X·Y》，而这款《口袋妖怪转移》的传送是单向的，只能从《黑·白》或《黑2·白2》往《X·Y》传，无法反过来传。而且该软件有鉴别功能，之前用PC、智能手机等作弊修改的口袋妖怪无法通过该软件传递。

《口袋妖怪转移》本身并不收费，而是《口袋妖怪银行》追加的免费下载，只有在使用《口袋妖怪银行》时才能使用此项功能。

顺便也说下国内玩家关注的烧录卡上的《黑·白》及《黑2·白2》能否传送的问题——《口袋妖怪转移》同样是一款在线软件，可以有效针对烧录卡的版本限制的先天不足，不仅如此，对烧录卡的识别也针对NDS常规烧录卡的“系统界面–游戏选择–进入游戏”的路径进行了有效防范，换句话说，即便烧录卡厂商能及时针对《口袋妖怪银行》更新最新版本固件，《口袋妖怪转移》也无法识别需要一两层才能进入的烧录卡版《黑·白》及《黑2·白2》。万全之策，还是淘个正版的《黑·白》或《黑2·白2》吧，二手的也可以。

《勇气原点》计划始动，

ブレイブリーデフォルト

BRAVELY DEFAULT®

For the Sequel

フォーザ・シークウェル

2012年10月发售的《勇气原点 飞翔妖精》以其新颖的战斗系统、峰回路转的剧情和动听的音乐赢得了口碑和销量上的双重成功，尝到甜头的SE再接再厉，推出了本作的强化资料篇。本作的副标题即表明本作是为正在开发的正统续作奠基。

文 白菜 美编 Juxi

3DS	RPG 丨角色扮演		
	勇气原点 谨为续篇		
	BRAVELY DEFAULT For the Sequel		
	Square Enix	日版	预定2013年12月5日
	1人	4990日元	对应邂逅通信

资料篇的卖点无疑是追加要素，目前官方公布的重点新要素有三条，下文将详细予以说明。此外，已经购买了前作的玩家可以优惠2000日元的价格购买本作，算是比较厚道。

新要素1 追加大量新事件

原版中未曾道明的新事件将在本作中显露出全貌，这些事件以持有各职业能力的配角为中心展开，他们将占据比本篇中更多的戏份。



►未曾超过两名成员同时登场的空挺骑士团有了新的展开，这新的人员组合将对玩家造成更为棘手的阻挠。

空挺骑士团

駆け回る少女
うぅん…。あたしのね… あたしの治療費を
外国からずっと送ってきてくれる人がいるの

▲作为波利特利商会的一员而活跃的魔法剑士纳吉特的事件，前作中他对金钱报以超乎寻常的执着的真正原因，会在该事件里予以揭晓。

波利特利商会

▼时魔道士玛努马特8世与超级明星普琳相遇，这跨越部队的组合也需要主人公去攻克。

黑铁之刃



一切都是为了续篇

新要素2 战斗最高四倍速

前作两倍速的战斗已经令游戏节奏非常流畅，而本作更支持四倍速战斗，角色的动作和魔法演出效果进一步简化。此外还加入了重复上一回合指令的Repeat功能，只需一个键就能控制队伍以最快速度消灭杂兵了。打穿原版的玩家也可以毫无压力地再次体验一遍。



新要素3 100个以上的改良点

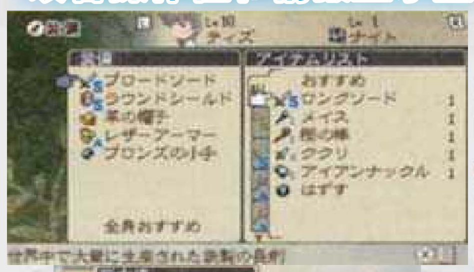
《谨为续篇》中，厂商吸取了前作玩家的意见，对众多细节予以改良，前文提到的四倍速战斗即是其中之一。此外，包括界面UI在内的改良点共计100条以上。有些改良并不那么显眼，但能在无形之中令玩家的游戏体验更加舒适。

活用上下屏幕，改善操作性和情报显示量





前作



谨为续篇

▲►在装备界面下，下屏对应了触控操作。此外还增加同屏显示的道具数量，能一目了然地看到职业与装备品的相性。

城镇绘图全部更新



前作

▲▼在艳花之国芙萝薇尔，场景的鲜花相比前作更加艳丽。除了芙萝薇尔外，其他城镇也进一步加强了对城市气氛的渲染。

谨为续篇

改善战斗界面，提升战略性





▲战斗中下屏的显示比例增大，玩家可查看输入过的指令履历。切换一下画面，则能查看角色的的状态异常和BUFF情况。

先行导入续作系统

这两张图显示了《谨为续篇》中追加的新系统，据说该新系统会进一步沿用到未来的正统续作里。据本作导演浅野智也称，该系统几乎摈弃了回合制的概念，似乎会让战斗系统发生巨大变化。详细内容请关注今后的报道。





摈弃回合制概念？敬请期待新系统的详情！



PSV	ACT丨动作・一骑当千		
	真・三国无双7&猛将传		
	真・三国无双7&猛将传		
	Koei Tecmo Games	日版	预定2013年11月28日
	1～2人	7140日元	对应周边未定
	相关报道：Vol.209		

上辑的报道中介绍了陈宫和朱然两位新角色，而就在这半个月间，于禁和法正也确定参战了。虽说入选的都是名将，不过万叶丛中还是少了一点红，这次猛将传莫非没有新女性角色？不过既然吕布军将独立作为一个剧本登场，那么吕玲绮登场的可能性还是挺高的，“《35》系列”正好缺一位病娇大小姐。猜测放一边，先来看看官方正式公布的资料吧。

新角色登场

于禁

严厉的常胜将军

于禁的登场宣布曹操的五子良将已经在《三国无双》中齐聚。于禁以治军严明著称，在曹操的帐下屡立战功，名声显赫一方，不过有着投降敌军的不光彩历史，不知道这一段是否会在游戏中予以“洗地”呢？

声优：宫内敦士

得意武器：三尖刀

▲▶于禁的三尖刀是一柄长武器，刀身上可以寄宿各式光芒，使用与该光芒相同属性的Charge攻击能让威力获得提升。

睚眦之怨，无不报复

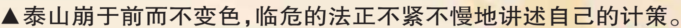


法正

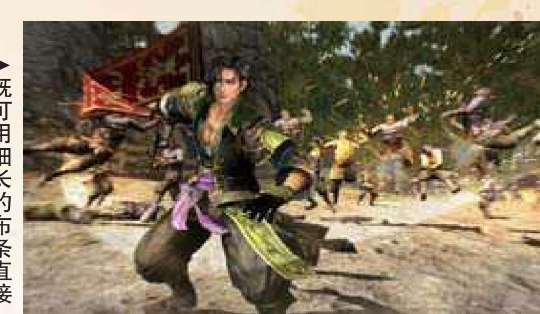
法正被誉为蜀汉的辅翼，是刘备帐下的军事谋主，地位相当于曹操帐下的荀攸。他擅长谋略，作为参谋帮助刘备平定益州，并在汉中攻略中起到重要作用。性格上恩怨分明，受人恩情会涌泉以报，而一旦被得罪，也必定会双倍奉还。

声优：桥诘知久

得意武器：连结布



▲泰山崩于前而不变色，临危的法正不紧不慢地讲述自己的计策。



▶既可用细长的布条直接攻击敌人，也能用布设置陷阱。两块布之间的空间得以连接，可令命中到的敌人瞬间被吹飞。

新系统

护卫武将

TGS 上的试玩版已经有了护卫武将系统，都是一些尚未做成特别角色的 NPC 系武将，帮助玩家免于杂兵的骚扰。



EX 攻击增加

当每名装备得意武器时，使用特定的 C 攻击可追加华丽的 EX 攻击。以往作品中的 EX 攻击每人限定一种，而这次的《猛将传》将再增加一种，丰富角色的动作，令攻关更具表演性。



▲貂蝉的新 EX 攻击，连续攻击后在地面上滑行，将碰到的敌人全部吹飞。

初回特典服装公开

初回特典服装采用了跨作品联袂的方式，为人气投票前三的赵云、王元姬和徐庶订制特别服装。



文 胧月 美编 咕噜

SE新公布了本作的一些游戏画面和新要素。针对第一批公布图片过于集中于角色反而导致呼声不高的问题，这次放出的主要是战斗和场景的截图，另外高清版的人脸现在倒觉得没那么难看了，是看习惯了吗？不管怎么说，CG里的尤娜还是很萌的。本辑“前线”主要包含新的乐曲、奖杯系统、地图，召唤兽伊芙利特和希瓦以及OD技的画面也一并予以展示。

PSV	RPG丨角色扮演		
	最终幻想X/X-2 HD版		
	FINAL FANTASY X/X-2 HD Remaster		
	Square Enix	日版	预定2013年内
	1人	售价未定	对应周边未定
	相关报道：Vol.205		

新要素 《FF X》游戏中2/3合计约60首曲目重新编曲



滨涡正志和植松伸夫的退社令众多Square迷惆怅不已，他们虽然已经淡出《FF》的配乐工作，但这次依旧参与了《FF X HD版》的作曲。曲风上并未有大的调整，久违的感动可在HD版中重新借由聆听名曲在玩家的心中复苏。滨涡正志、河盛庆次担任本作的音乐导演与重编工作，其他参与编曲的有仲野顺也、成田勤、野田博乡，另一部分乐曲的监修则由植松伸夫担任。《FF X -2 HD版》虽然没有重新编曲，但音源全部替换为2003年发售的原声大碟中的同名曲目，带给玩家全新感受。

对应奖杯功能

在游戏中满足各种条件可获得对应奖杯，游戏存档可在PS3和PSV双平台上通用，利用“交叉存档”功能，游戏的记录和奖杯都会被保存在PSN上，玩家可看心情选择自己想玩的平台——双版本都买的土豪或真饭您好。



▲《FF X》的奖杯『亿万冲击』，对敌人打出99999的伤害后方可入手，角色必须拥有技能『伤害上限突破』。

▲《FF X -2》的奖杯“TPO辨别”，尤娜、琉库和帕茵3人在战斗中变换服装水晶时获得。

世界地图



螺旋世界中存在着村落、都市、沙漠、河川等丰富地形，本作中所有区域的地图均高清化，构建最棒的故事舞台。

扎纳尔康德

人们在海上建造的文明大都市，凭借发达的科技力量衍生出众多的机械和摩天楼，是夜晚也灯火通明的不夜城。泰达作为当地水球队的王牌队员在此生活。





毕塞德

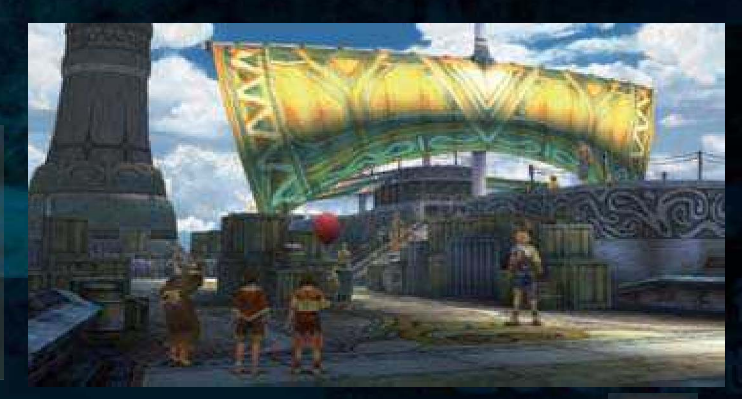
南方的安宁小岛，陡峭的断崖上花树繁茂，高地上坐落着以纺织和渔业为主要生计的毕塞德村。村子中心坐落着艾本宗教的支部寺院，是尤娜、瓦卡和露露生活的地方。





卢卡

港口都市，是螺旋世界中最大的商业城市之一。承载各种物资的大船南来北往，市中心不仅有水球大会的斗技场，还开设着咖啡店和各种购物场所，繁盛一时。每当水球大会的季节到来，各地的选手都会云集此处。



米恒街道

八百年前建立“赤斩众”的英雄米恒行走过的街道。赤斩众是讨伐队的前身，据说当年米恒涉嫌反叛艾本寺院，平反后经由该街道前往贝维尔。陆行鸟是该街道上便利的移动工具，不过偶尔也会出现以陆行鸟为食的怪物。





幻光河

横贯大陆东西的长河，河底沉没了盛极一时的都市文明遗址。岸边盛开着水中植物幻光花，一到夜里，大量的幻光虫聚集到花朵周围，组成美丽的光带。渡河时需要利用当地居民饲养的形似大象的大型动物。



古阿多萨拉姆

遍布植物根状物的巨大洞穴，这里居住着亚人种古阿多族。此外，长眠死者之魂的异界的管理行为也在该地进行。



雷平原

被乌云笼罩、暗无天日的平原，雷电常时肆虐，对一切生物都造成巨大威胁。想要安全通过这里，就必须在靠近避雷针的安全地带中行走。星罗棋布的石碑下，封印着危险的魔物。

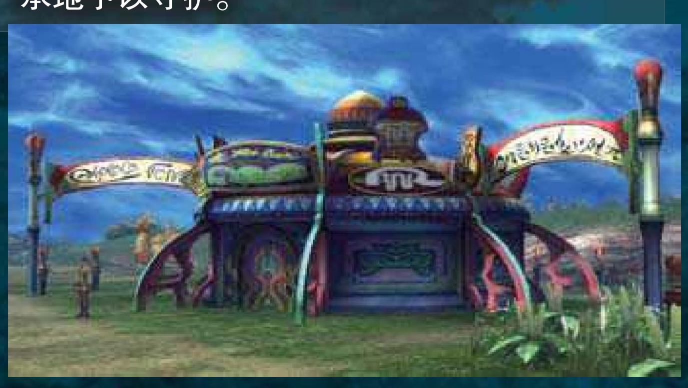
毕卡奈尔岛

大陆西部的孤岛，大半土地被沙漠覆盖。在游弋于世人关注外的该岛上，生活着躲避艾本寺院迫害的阿尔贝德族。他们以机械文明构筑起要塞，过着与世无争的隐居生活。



加嘉泽特山

积雪的灵峰，这里生活着兽人种族“隆佐”，他们将加嘉泽特山视为神山，代代传承地予以守护。

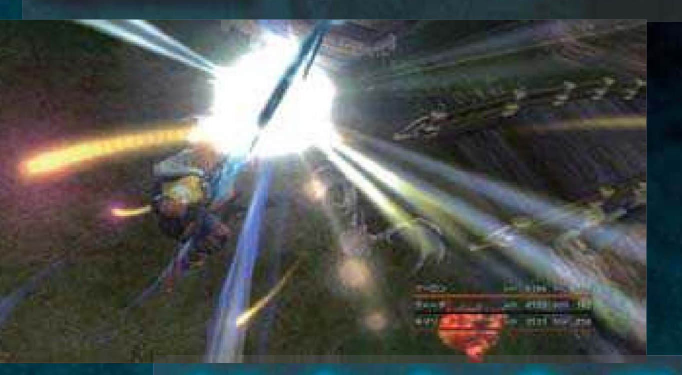


OD技

泰达 能量雨

以敌人作踏板跳起，从上空释放出剑中积蓄的能量弹。暴雨般的能量着地后引发大爆炸，对敌人全体造成伤害。





拥有各自属性的召唤兽

伊芙利特

操纵火炎之力的魔人，擅长炎属性攻击，在受到敌方炎属性攻击后会毫发无伤地将其吸收。







希瓦

操纵冰之力的美丽女性，擅长炎属性攻击，同时能吸收冰属性攻击。



少女哟，再度洗清你的罪孽吧！

RPG	角色扮演	
PSV	半罪少女 诱惑 クリミナルガールズ INVITATION	
日本一Software	日版	预定2013年11月28日



本作是于2010年11月18日在PSP平台推出的《半罪少女》的强化版。在游戏中，玩家要扮演地狱的指导教官，引导坠入地狱的“半罪人”少女们爬上地狱之塔最高层重获新生。PSV版除了追加新剧情和新的可操作角色外，作为该作特色的“惩罚系统”也进行了大幅强化，这也是本作副标题“诱惑”二字的由来，即便是玩过原作的玩家也能在强化版里找到全新的乐趣。

原作的基本战斗系统被保留了下来，在战斗时玩家不能直接给少女们下达明确指令，而是要从4名少女中选出其中一人的提案，之后少女们就会按照这个提案来做出各种行动。当然游戏最大的卖点是对半罪少女们进行惩罚的“惩罚系统”，为了打开少女们的心扉，玩家需要做出这样那样的事，通过惩罚让少女们重获新生。PSV版对“惩罚系统”进行了大幅强化，迷你游戏的操作方式、惩罚系统里的插画和配音都与原作完全不同，运用了Live 2D技术后使得人物栩栩如生，还可以通过触屏操作来对少女进行惩罚，让玩家能更好地融入到游戏中。

本作中共新增了两名角色，前作中屡次在半罪少女们面前出现的姬神，在这次的强化版中将作为可操控角色登场；另一名新增角色为银色短发、露出度较高的少女，不过姓名目前不详。新增剧情自然也是围绕着这两名少女进行展开，至于最终会给玩家带来怎样的故事，就请大家到游戏里去一探究竟吧。

（文：阿鲁）

有着一头银色短发、穿着露出度高的少女，她的真实身分、与重生计划的关系等，目前还是个谜。

新角色姬神和其他半罪少女的感觉有所不同，她是因为什么罪孽而坠入地狱的呢？这个真相就在地狱里。



▲选择不同少女的提案，队伍的行动方式也会发生变化。



▲福利满满的“惩罚系统”全面升级。

只有女性的迷宫世界？！



RPG	角色扮演・迷宫探索
3DS	星霜的亚马逊女战士 星霜のアマゾネス
Arc System Works	日版	预定2013年11月14日

在本作的世界中，男性人类已经彻底消失。名为“乌鲁卡”的星球是一座巨大的监狱，想要到达这个星球只有利用单向通行的传送门，一旦被关入监狱后就永远不可能脱身。代号为“眼带”的主人公正是一名囚犯，她将在同伴们的帮助下设法逃出监狱，并揭开星球所暗藏的秘密。

本作的玩法是第一人称视角迷宫RPG，主人公一行需在监狱星球上探索，击倒BOSS推动剧情的发展。当玩家到达迷宫内的特定点位时还会发生AVG部分，完成这些支线事件能得到道具奖励。战斗系统围绕行动点（AP）和电池展开，攻击等行动都需要消耗一定的AP，而电池则是发动技能的必要能源。目前已公布的6名角色的名字都是“新人”、“女王”之类的代号，类型则有女军人、女仆、女武士、女忍者、修女和萝莉公主，相信能迎合不同玩家的口味。

（文：苍穹）



▲右眼带着黑色眼罩的主人公，拥有被称为“王之眼”的不可思议之力。



▲游戏世界里的男人已经灭绝了，故不同类型的女性角色应有尽有。



▲战斗动画看上去要比同类游戏精制不少，得益于精美的人设和3D建模。

书中自有颜如玉！





2011年发售的PC游戏《幸运日记》，讲述了男主角长峰智希在旧书店中无意间打开了一本古旧的日记本，从中出现的一名自称是“神”的少女，让长峰智希和身边的人的生活都慢慢产生变化的故事。

如同标题新增的“+”所表示的一样，此次在PSP上发售的将不只是单纯的移植作品。原作中的人气角色“榎本香穗”和“藤村奈月”将升级为可攻略角色，另外还新增了1名原创女主角“一之濑步鸟”，再加上原本的4位女主角，使得本作的可攻略角色一口气增至七名。配合以上变动，PSP版将加入大量的原创剧情，原有的剧情也将进行修改。CG方面也做出相应调整，PSP版将新增30张以上由人气插画家“监督”所绘制的精美CG。而OP也是重新制作，将打造PSP版专用的全新OP。即使是已经感受过《幸运日记》魅力的玩家，相信也可以在本作中体会到新的感动。

（文：酷洛洛）



▲与书中出现的“由亚”相遇正是故事的开端。



▲PSP版中类似这种新增CG还有很多。



▲与新的女主角之间又将谱写怎样的故事？

让自己的角色成为偶像组合



SLG	模拟・育成	
3DS	偶像活动 我的两位公主 アイカツ！2人のmy princess	
NBGI	日版	预定2013年11月12日

创造相当于自己分身的角色，并以成为顶级偶像为目标的模拟育成游戏《偶像活动》的第二作也将于3DS登场，这次游戏的核心是可以作成两个角色并同时进行偶像活动。游戏分为磨练偶像的课程和玩节奏游戏的甄选两个模式，在课程模式中，玩家需要以迷你游戏的方式进行舞蹈、签名和化妆等偶像必修项目，成功完成迷你游戏后可获得用来作成“偶像活动卡”的素材。用素材制作出“偶像活动卡”后可参加甄选，甄选是还原自街机框体的节奏游戏，收录的歌曲包括了动画和街机版的。当自己的角色得到充分成长后，还可以解禁特别模式，从而让两人组成偶像组合进行偶像活动。





▲偶像的各种必修课程。



▲用动画和街机版乐曲进行的节奏游戏。

（文：乌冬）

拧，或是不拧？

AVG	文字冒险	
PSV	新蔷薇少女 世界转动 ローゼンメイデン ヴェヘゼルン ジー ヴェルト アップ	
5pb.	日版	预定2013年11月28日

配合今年七月开始热播的《新蔷薇少女》TV动画，5pb.公布了这款跨PS3与PSV平台的同名新作。原作中的主人公樱田纯在选择了“没有给蔷薇少女拧发条”的选项后，进入了没有蔷薇少女存在的全新平行世界，而本作的背景便跟随原作，引入了“没有拧发条”世界中的故事。

在“拧发条”世界中，中学时代的纯与蔷薇少女第五人偶“真红”相遇，被卷入了少女人偶之间相互战斗的“爱丽丝游戏”。而在了“没有拧发条”世界中，克服了家里蹲心态的纯虽然已经成为大学生，却仍然无法好好与他人沟通。而这个没有蔷薇少女的世界，却因为蔷薇少女第七人偶“雪华绮晶”引发的事件，与“拧发条”世界相互产生了联系，真红也得以来到了大学生纯的身边。游戏中将会同时讲述两个世界发生的故事，扮演纯的玩家可以同时体验两个世界中完全不同的故事，迷茫的时候还可以听取另一个世界的自己所带来的建议哦。

（文：白菜）



▲主席也来到了新的平行世界。她与真红的互动必然是一大亮点。



▶大学时代的纯与真红的相遇，会掀起怎样的波澜呢？

享受学习与恋爱的双重乐趣！



AVG	文字冒险・恋爱	
3DS	维他命X 进化 强化版 VitaminX Evolution Plus	
D3 Publisher	日版	预定2014年1月16日

在本作中玩家扮演一名新人女教师，但没想到的是担任班导的班级居然是学园里的问题少年集中地——ClassX。游戏的任务是在剩下的一年时间中指导6名超级问题少年考上大学，在指导他们考大学的过程中玩家们还能以他们为攻略对象，上演让人心跳不已的恋爱物语！本作共分十二话，一话是游戏中的一个月。玩家从六名学生中选择一人进行指导后，每个月末都要接受考试检验，考试的结果会影响玩家与角色的恋爱值以及决定角色能否考上大学的偏差值，若是考试结果非常优异的话还能解锁奖励剧本。游戏特有的吐槽（ツッコミ）和无视（スル－）设定也会左右好感度和偏差值，角色一旦说出什么笨蛋属性爆棚的发言，玩家可以选择吐槽或者无视来进行应对，选择正确的话能触发非常搞笑的剧情，反之则会接受惩罚。

（文：库玛）



▲豪华的声优阵容一定会让你脸红心跳！



▲不仅是学生，玩家们还可以攻略帅气的男老师！

与笨蛋们的恋爱物语！



AVG	文字冒险・恋爱	
3DS	维他命Z 革命 VitaminZ Revolution	
D3 Publisher	日版	预定2013年12月12日

本作的游戏背景被设定在《维他命X》的五年后，身为新人女教师的主人公被任命为问题少年聚集的ClassZ的班导。在与笨蛋集团A4、精英小团体P2以及其他新人老师等众多角色的相处中，如何在高中最后一年把这些问题少年送入大学就是玩家们所要面对的问题了。在本作中，一年的12个月被分为了游戏中的十二个章节，玩家需要在六名主要学生中选出一人作为培养对象，每月月底举行的测验则是决定恋爱值和偏差值的关键点。游戏中穿插着需要玩家选择吐槽或者无视的场景，玩家的选择也会左右与角色的好感度以及角色本身的偏差值。并且游戏也活用了豪华声优阵容这一资源，比如附有的占卜系统会用角色语音告诉玩家当日的占卜结果，更有在玩家生日时由游戏角色送上祝福信息的贴心设计，因此本作也是声优控们不可错过的一款作品。

（文：库玛）



▲登场人物众多，且个性十足。



▲主人公是名精力充沛，努力好强的女生。

正如预想那样，索尼在近日发布了PSV-2000，主要也就对重量、厚度和按键进行了优化，不过我不大能理解为什么将屏幕材质由OLED改为了LCD，理论上效果可以秒杀LCD的OLED是因为功耗或成本的原因被更换掉吗？按照索尼的习惯这种硬件更新以后还会有的，希望更新也要保证质量稳定呀。



游戏一品轩

推荐给 益智类游戏爱好者·喜欢高耐玩度游戏的玩家

3DS 一网捕净

Carps & Dragons

Abylight	PUZ	欧版

本作原是2009年在Wii上推出的一款有趣的创意游戏，近日被移植到3DS平台。游戏最初的概念很简单，玩家需要使用十字键或滑杆移动，B或X键跳跃，A或Y键撒网并不断捕获从水中跃出的鱼。街机模式里目标非常单一，玩家只需在时限结束之前尽可能地捕鱼获得最高得分即可，不过需要留心的是某些高难度的关卡会设置有吐火的水怪，它们往往会选择在你准备大丰收时发动偷袭，切记控制风险永远比收益更加重要。挑战模式中的任务丰富多彩，而更特别的是在“俄罗斯鱼方块”这个模式中玩家需要捕获同色鱼，让它们尽量凑在一起并消除，整体策略的规划在此时显得非常重要，而出现银色飞鱼时更是别让它漏网，它可以消除之前捕获到的所有鱼。作为一款移植作品，本作完美还原了之前版本的所有元素，无聊时拿出来调剂一下是个不错的选择。



▲别网到炸弹咯。

推荐给 RPG爱好者·喜欢复古风格的玩家

PSV 龙之幻想2

Dragon Fantasy Book Ⅱ

Muteki Corporation	RPG	美版

本作是近日新推出的一款RPG，讲述了一个龙骑士成长的故事，游戏的画面是16位机风格，配色上比较明快，并且在大地图采用了伪3D形式来增加立体感（与《FF VI》神似）。本作给人最大的感受就是流畅，厂商在事件衔接和节奏上都做出了许多尝试，比如游戏的战斗模式和《时空之轮》有些相似，玩家能看到敌人所处位置并自由选择是否回避，战斗触发后会直接在地图上进行，切换非常干净利落。在一些赶时间的事件里，NPC不会开个对话框慢悠悠地交代事情限制玩家行动，而是会在屏幕下方留下旁白，让事件一直保持着紧张的气氛。此外，游戏中奇葩怪物的设定也是一大亮点，大型的屎壳郎和一些长得酷似暴走漫画里的形象让人忍俊不禁，如果玩家觉得孤单还可以选择抓点怪物和自己并肩作战。本作的龙骑剧情略显老套，但也在玩复古画面的基础上保证了质量，迷恋传统2D像素RPG的玩家应该会很有爱。


▲是不是觉得这个BOSS很眼熟呀？

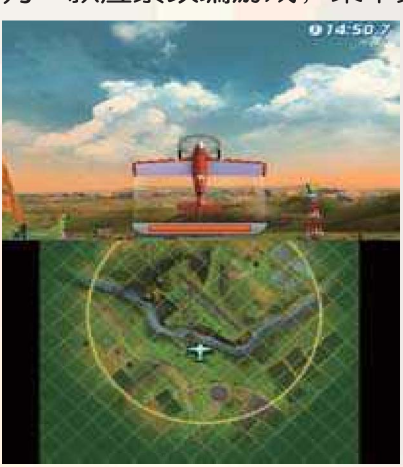
短消息 由《无双》小组开发的热血动作游戏《讨鬼传》在近日发布了PSV官方繁体中文版，还没有玩过或之前玩日版没理解到剧情的玩家值得一试。

推荐给

不喜欢高难度的轻度玩家·飞机总动员的粉丝们

3DS	飞机总动员	
	Disney Planes	
Disney Interactive	RAC	美版

皮克斯的新作《飞机总动员》一看就知道是从《赛车总动员》衍生而来，异常相似的设定依然受到了粉丝们的追捧。作为一款应景改编游戏，果不其然本作的贴图惨不忍睹，海面的波纹居然都排列得异常整齐。游戏开始有三个教学关卡，A键加速，B键减速，通过组合键还可以做出空翻、侧滚等华丽的飞行动作，整体手感还算不错。平心而论，如果不深究画质的话，关卡某些地方的设计还是不错的，特别是其中一关飞机在龙卷风、闪电周围徘徊的刺激感润色得不错，并且在空中加道具的时候引入了“磁铁”系统，即只要靠近道具就可以吸过来，一定程度上降低了玩家的上手难度，不过也让游戏值得挖掘的要素减少。此外，个人觉得厂商对迪斯尼风格的还原是本作的有所亮点，角色之间的对话和夸张的表情都非常幽默，迪斯尼的重度粉丝在游戏中一定会倍感亲切。



▲远方的云朵好像有点假呀。

推荐给

业余麻将爱好者·喜欢美少女题材的玩家

PSP	雀圣歌姬 时空之星	
	雀圣歌姬クロノ★スター	
Boost on	AVG	日版

本作是一款结合了魔法和美少女要素的麻将游戏，玩家可以与六位美少女切磋牌技。游戏的故事设定比较复杂，小C也大概只看懂是什么偶像计划传说，剧情发展流程和通常的文字冒险游戏没太多区别。在普通麻将模式下，玩家可以选择自己喜欢的角色，与电脑进行对战。本作最大的特点是可以通过魔法来赋予麻将更多的变化，比如当你对自己的牌很有把握且积攒到足够MP值后，可以通过指令发动“麻将公主”技能，玩家在胡牌后将会获得额外的加成。此外，游戏中赋予了玩家充分的翻盘可能性，在达到一定条件后可以开启终极翻盘魔法（这个牌打得很没节操啊），魔法发动后将会进入一个华丽的QTE系统，终极魔法的最终威力将取决于玩家的命中率，不喜欢正经打麻将的玩家不妨试试本作吧。



▲发必杀也要卖萌!

推荐给

竞速游戏爱好者·对蜗牛题材感兴趣的玩家

NDS	蜗牛超级特技队	
	Turbo Super Stunt Squad	
D3 Publisher	RAC	美版

或许看到蜗牛为主题的竞速游戏大家都笑了，确实本作这种冲突感很强烈，厂商也以蜗牛视角为基础设计出了空间感十足的“爬墙”赛道，玩起来好像换了一个角度看世界。在初始选择蜗牛和引擎后即可开始游戏，电脑的实力一点都不弱，玩家可以多多利用加速带、高速滑竿等赛道上的设施与对手竞争，游戏中控制蜗牛方向变化的手感不错，但似乎还少了一些细腻的微操，这让过弯和超越对手的过程显得缺乏变化。值得注意的是游戏中某些过弯的地方贴有一种灰色的墙，蜗牛可以贴在上面顺滑地过弯，虽然这种方式比正常过弯走的路程更长，却能保证一个相对稳定的速度，如果玩家不想在高难度弯出现差错这是个保守的选择。在模式方面本作的选择不太多，正常模式外只有一个时间模式可以玩，在耐玩度上打了一定折扣。



▲前面有一个可以拉开差距的弯道。





讨鬼传



◆ACT◆Koei Tecmo Games◆日版◆2013年6月27日

追加任务集 九

※可获得制造枪和锁镰的新武器的素材。

恶鬼讨伐–战–	
任务目的	讨伐ミフチ、ホムラカヅキ、マガツイクサ各1只
任务难度	★★★★★★★★★☆
限制时间	60分钟
任务报酬	9300
战场	「战」之领域
同行者	3人

相对简单的一个连续讨伐任务。皮糙肉厚的亚种怪**マガツイクサ**第一个出场，它在进入魂餐状态前的攻击比较单调，此时尽量控制损耗，等其变换形态后立即强攻快速歼灭。剩下的两个家伙能力相对较弱，其中**ミフチ**基本可以无伤解决，对付起来压力不大。



恶鬼讨伐–武–	
任务目的	讨伐アマキリ、ツチカヅキ、オカミヌシ各1只
任务难度	★★★★★★★★★☆
限制时间	60分钟
任务报酬	9300
战场	「武」之领域
同行者	3人

难度较高的任务。首先**アマキリ**和**ツチカヅキ**会同时出现，并且场景里还有不少小型鬼，优先干掉它们。两只大型鬼都会冲刺类攻击，同时对付起来很有压力，不过好在场景够大，依旧可以采用将两只怪分离开的战术来对付，建议优先解决敏捷度更高的**アマキリ**。最后出现的**オカミヌシ**能力很强，如果前期同时面对两只大型鬼时消耗过大，在最后的战斗阶段会非常被动，建议队伍里有1～2名中、远程攻击手前期保存实力，用于后期爆发。



追加任务集 拾

※可获得制造太刀和弓的新武器的素材。

恶鬼讨伐–安–	
任务目的	讨伐カガチメ、インカルラ各1只
任务难度	★★★★★★★★★☆
限制时间	60分钟
任务报酬	9600

战场	「安」之领域
同行者	3人

这是一场硬仗，两只大型鬼都是亚种，攻击力都很高，其中カガチメ的攻击相对单调，在对付它时要尽量保存实力，让中、远程武器主攻；第二只大型鬼インカルラ的难度非常高，动作灵活不说还会飞，虽说其飞行轰炸时释放的碎冰攻击威胁不如原始种，但躲避时也要非常小心。鉴于其敏捷性和高攻击力，在救人时一定不要贪多，否则很容易把自己也搭进去。



恶鬼讨伐–雅–	
任务目的	讨伐ゴウエンマ、トコヨノオウ各1只
任务难度	★★★★★★★★★☆
限制时间	60分钟
任务报酬	9600
战场	「雅」之领域
同行者	3人

虽然要讨伐的两只都是非亚种怪，不过实际难度并不低，最大的难点在于较窄的地形以及BOSS的血量很厚。两只大型鬼的共同弱点属性是水，水属性武器自然是本战的首选，地形问题则只能靠走位来解决，尽量将BOSS吸引到较宽敞的地带来对付。两只大型鬼本身血就较多，再加上トコヨノオウ经常来回冲撞，打起来非常耗时，建议队伍成员里有使用长枪的人，利用“枪衾”来阻止冲撞类攻击可以让我方的输出更有效率。





神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦



◆RPG◆Spike Chunsoft◆日版◆2013年8月22日

本作发售不久便发布了一系列的DLC。截至9月12日为止，共发布了2个免费的下载任务和5个付费的特殊职业用道具相关任务。在Playstation Store或e商店中下载了DLC之后，到游戏中的“通信所”选择“DLC”→“DLC受け取り”，就可以在“研究机关”中接取这一系列任务了。

モノクマの进击

免费任务
任务目标:击败黑白熊（モノクマ）
任务报酬:モノクマパッジ、20000G

这个是《神孕Ⅱ》与《弹丸论破》联动的下载任务，玩家可以在游戏中击败“《弹丸论破》系列”中强大又性格恶劣的学园长黑白熊。在通信所确认DLC后，就可以在研究机关中接到这个任务，之后苍园的迷宫中的BOSS战就会变成与黑白熊的对决。

由于是游戏发售没多久就发布的DLC，黑白熊的等级只有25级，但是拥有足以秒杀25级玩家的招式：“オシオキしちゃうぞ！”是强力暗属性的攻击，攻击范围是后左；“怒ってるだよ！”为强力无属性攻击，攻击范围是前左右；“グッモ–ニンッ！”则为强力光属性攻击，攻击范围是前后。以上三招都伴随以太浓度下降的效果，而且其威力绝对不可轻视。不过，黑白熊也继承了原作中后劲不足的

缺点，使用两次招式便会使其MP归零，之后就只剩下攻击范围是前右的普通攻击。前两轮用防御或补血技能撑过去，接下来便可以慢慢料理无属性的黑白熊了。

完成任务后，会得到GP报酬和一个徽章，不过并不能用于装备，而是赠予女主角用来装饰的饰品。



悲しみの战士

免费任务
任务目标:入手道具“正义の思念”
任务报酬:インパクトゴ–シュ

接下这个任务后，前往无间的迷宫，最下层的BOSS战就会变成第二次对决男主角的好基友亚力克（アレクSS）。与傲慢的迷宫中的初战相比，亚力克在招式上没有任何变化，依然是全范围附加“封印”状态的普通攻击，但是等级升至70级后速度变得更快。建议星之子队伍平均等级50以上，主角队伍平均等级60以上时再来挑战这个BOSS，而且不要带上暗属性的队伍。一开始最好使用男主角的技能“エ–テルリリ–ス”来提升以太浓度，提高队伍速度以防止被BOSS连续攻击。同时，战斗过程中留意好星之子的HP，只要他们不挂掉，以太浓度就不会降低。再来，就是用道具或技能给主角队伍提高DEF以防万一，毕竟



主角一倒下就Game Over了。只要稳扎稳打，击败这个BOSS并不需要太多时间。

击败亚力克后得到“正义的思念”，可以换取男主角专用的双刀，攻击力不高但附加“昏迷”效果。

クールなプロ/爱と勇气と希望/黄金をまといし者/战场に响く歌声/力を欲す者

付费任务
任务目标:击败サギッタ/マブサギッタ
任务报酬:アッタクマント/マジックマント

官方为了弥补职业用特殊道具掉落率低的问题而推出的一系列收费DLC。从左边开始，依次是佣兵/魔女/圣枪手/歌姬/黑暗骑士的对应任务。接到任务后，迷宫界面会提示需要去哪个迷宫完成任务。到达指定楼层后，会大量出现目标魔物，在击倒它们之后会高几率掉落职业用特殊道具。虽然几个任务要求讨伐的魔物都是一样的，但是只有在指定的迷宫当中才会掉落对应的职业用道具。这5个任务都可以重复接，由于目标魔物的经验值不低，而且报酬的战斗用道具也挺实用，带低级的星之子来练级也是一个不错的选择。







PSV	ACT丨动作・平台		
	雷曼 传奇		
	Rayman Legends		
	Ubisoft	美版	2013年8月30日
	1～2人	39.99美元	无对应周边

《雷曼 起源》是业界公认的佳作，出色的关卡设计、良好的操作性以及颇高的挑战性令其成为PSV上横版ACT的代表。此次《雷曼 传奇》再度全平台出击，PSV版虽然相比家用机版少了时间挑战关卡，不过触摸操作和体感要素都是其特色，且有独占的模式。本作新增的音乐关卡极具创意，而且还对《起源》中的经典关卡进行了重制。无论玩家是否玩过前作，这都是一款值得尝试的好游戏。

文 苍穹 美编 Juxi

系统介绍

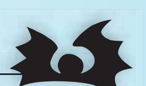
基本操作

本作中角色的各项能力在一开始就能使用，不像前作那样需要逐一习得。以下是各类型关卡中的基本按键操作，触摸操作稍后介绍。

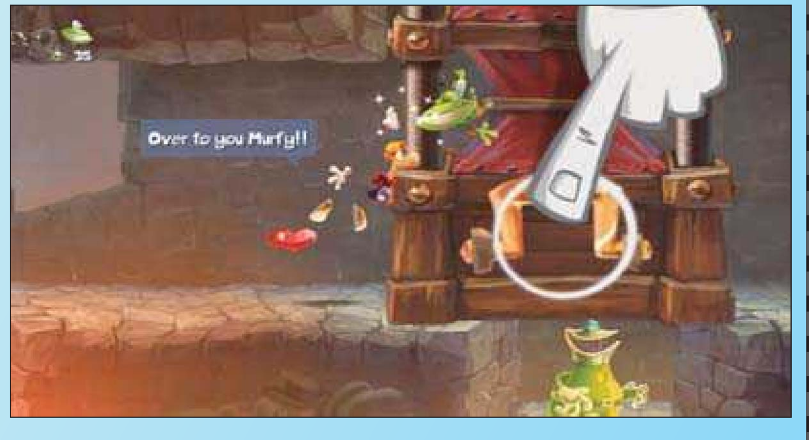
按键	普通关卡	游泳关卡	飞行关卡
左摇杆/方向键	角色移动	角色移动	角色移动
△	视角复位	视角复位	视角复位
□/○	攻击	攻击	吸气
按住□/○	蓄力攻击	–	连续吸气
×	跳跃	向前游动	发射子弹（连打比按住连射速度快）
按住×	空中滑翔	–	连续发射子弹
L/R	加速跑动	加速游泳	–
Start	暂停菜单	暂停菜单	暂停菜单

注：用手指向屏幕的两个相反方向拉能扩大画面，按△键则令视角复位。

触摸要素



在特定的触摸关卡中，玩家会遭遇阻拦无法前进，屏幕下方出现“Tap the touchscreen to release Murfy”的文字提示。此时点击屏幕就能以触摸操作控制墨菲（Murfy），AI控制的格罗伯克斯（Globox）会自行前进、跳跃和攻击（有条件联机的话可以交由其他玩家操控）。触摸操作一般只涉及前触屏，基本功能如下：划动能扳动机关、拖动平台、切断绳索等；点击可攻击眼球状物体、打消火球、开启机关等；反复点击可以对敌人进行搔痒，让格罗伯克斯得以近身攻击；点住地面上的植物向上划屏幕，则能将其拔起来。在菜单中选择“Switch to touch pad”可以切换为背触板操作，但不推荐。



进阶技巧



1.在地面或空中按↓+□/○键可攻击正下方，除了打通障碍外，也能把潜伏在地底的东西打出来。利用此招对弹射垫攻击，能够获得更高的反弹高度，从而到达普通方式无法触及的平台。

2.按住R键跑动时按□/○键，角色会发动旋转攻击，此招不会减速，在起跑时直接使用也比按住R键的加速度更快。旋转攻击加速后接×键可以跳得比平时更远，在比拼速度的挑战模式中是很常用的技巧。

3.按住R键游泳时按□/○键，角色会发动旋转攻击，此招不会减速，能够向前迅速蹿出一段距离，但也有一个较短的硬直时间。

4.在飞行关卡中按□/○键吸收敌人或物体，之后按×键就能将其喷出，这种攻击方式相比普通子弹更具有穿透性，能够一次性命中一条线上的敌人。

5.在触摸关卡中，用手指点击或划过黄色小精灵，能让其变成活跃的紫红色，从而令得分翻倍（点击弹射垫、地上长出的黄色菌类等也有同样的效果）。点击敌人进行搔痒、令其处于狂笑状态，击倒后得到的分数翻倍。此外，关卡的背景中有时还有甲虫、蜘蛛等生物，直接点击拍死也能得到加分。



模式介绍

本作的主界面（Main Gallery）犹如一间图画陈列室，每幅画代表一个模式或一个冒险世界，跳起便可进入图画（画框下缘的骷髅表示关卡难度）。跳起与房间正中央的“泡泡梦境之神”波洛库斯（Polokus）对话则能得到一些基础提示，以他为分界点，右侧是《传奇》的6个冒险世界，左侧则是6个附加模式。



并非全部的模式/关卡都在初期可选，上锁的图画表示玩家需达成一定的条件方能解锁，没有上锁但是被红布遮住的则表示需要先完成前一个关卡。下面按从左到右的顺序逐一介绍。

Creatures：怪物陈列室，初期上锁，需要靠刮擦幸运券解锁。这里共有6个陈列架，每个可容纳10只怪物，攒满一层能得到对应的怪物奖杯。怪物依靠刮擦幸运券得到，每天都会掉落一定量的小精灵供玩家收集。

Back to Origins：《起源》的重制模式，初期上锁，需要靠刮擦幸运券解锁。内含5个冒险世界，每个世界各有8个关卡，都需要依靠刮擦幸运券解锁。

Kung Foot：功夫足球，初期可选。供双人联机对抗的迷你游戏，没有什么特别的要素。

Murfy's Challenges：墨菲的挑战模式，初期上锁，需解救100个小不点解锁。作为PSV版的独占内容，里面全部是触摸关卡，不对应小精灵或小不点奖杯，但能解锁两个隐藏角色。

Challenges：网络挑战模式，初期可选。最初只开启每日挑战，玩家的杰出度等级到达2级、5级、7级时分别可解锁每周挑战、每日EX挑战、每周EX挑战这三项内容。官方会按每天和每周两种周期更新挑战任务，所有参与的玩家都会进行排名，最终结算时按成绩分发不同的奖杯和小精灵奖励。游玩时必须连接PSN，与服务器链接中断的话会强制退出该模式。玩家可以勾选菜单中的“Display ghost”项目显示幽灵角色，向其他玩家学习。

Heroes：角色收集室，初期可选，在此可以更换操作的角色。除了初期即可选择的外，大部分需要依靠累积的小精灵数量解锁，少数角色在完成特定关卡后才能使用（具体参看“角色解锁”部分）。

Teensies Trouble：《传奇》的冒险世界，初期可选。

Toad Story：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救12个小不点解锁。

Fiesta de los Muertos：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救25个小不点解锁。

20000 Lums Under the Sea：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救40个小不点解锁。

Olympus Maximus：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救65个小不点解锁。

Living Dead Party：《传奇》的冒险世界，初期上锁，需解救400个小不点解锁。里面都是音乐关，虽然与主线剧情无关，但关系到一个隐藏角色的解锁。

幸运券



在《传奇》和《起源》的冒险世界中，过关时达到一定的分数要求就能够得到幸运券（Lucky Ticket），每关只能拿一次。完成一个世界的全部关卡后则能一口气得到5张。平时点击右下角的箭头按钮，再点选中央的四叶草图标就能够使用，通过划动触摸屏的方式刮擦幸运券，出现三个以上相同图案时就能得到对应的奖励，具体有以下几种：①解锁《起源》关卡；②追加怪物陈列室中的怪物；③解救小不点人质；④获得一定数量的小精灵（具体的数额与小精灵图案的数量成正比）。



角色解锁



游戏中的可用角色数量看似很多，实际上大部分只是换了一件衣服或配色，四种基础建模为：雷曼、格罗伯克斯、芭芭拉、小不点。角色虽然动作有所不同，但跑步速度、跳跃距离等基本能力上没有区别。下面列出PSV版所有角色的解锁条件。

角色	解锁条件
Rayman	初期
Sir Globrax	初期
Globox	初期
Grand Minimus	初期
Goth Teensy	初期
Sir Rayelot	获得2000个小精灵
Teensy Ray	获得5000个小精灵
Red Globox	获得9000个小精灵
Glob Teen	获得14000个小精灵
Raybox	获得20000个小精灵
Teensy Queen	获得28000个小精灵
Glombrox	获得40000个小精灵
Teensy Wizard	获得55000个小精灵
Raymesis	获得75000个小精灵
Teensy Hermit	获得100000个小精灵
Raymolk	获得130000个小精灵
Ninja Teensy	获得180000个小精灵
Globolk	获得250000个小精灵
Flaming Teensy	获得350000个小精灵
Poglox	获得500000个小精灵
The First King	获得750000个小精灵
Rayomz	获得1000000个小精灵
Barbara	完成关卡“Dungeon Dash”
Elysia	完成关卡“Dungeon Chase”
Aurora	完成关卡“600 Feet Under”
Twila	完成关卡“6000 Feet Under”
Ursula	完成关卡“The Ninja Dojo”
Emma	完成关卡“The Shaolin Master Dojo”
Olympia	完成关卡“Up, Up and Get away”
Sibylia	完成关卡“Up, Up and Escape”
Golden Teensy	解救全部615个小不点
Glob Cell	完成墨菲的挑战关“Bounce to the sky”
Ray of Persia	完成墨菲的挑战关“An Architect's Nightmare”

收集要素

小精灵

名为“Lum”的精灵是基本的加分要素，黄色的+1、紫红色的+2。在普通关卡中，一列小精灵排头的往往是紫红色的小精灵，从它开始触碰起的话能把整列小精灵逐一激活，从而令分数翻倍；而在触摸关卡中，玩家可以用手指点击或划动小精灵，直接让它们进入活跃状态，当AI操控的角色经过时，就能一举提升得分。除了触碰小精灵外，以下方式也可以得到加分：①触碰金色的骷髅金币后，带着它移动一定的距离，分数+25；②已经有1颗红心的状态下再吃到红心，分数+5；③解救小不点人质，分数+25；④攻击敌人、植物等，都有不同额度的加分。

得分影响过关时的评价之一——小精灵奖杯。根据过关时的总分，玩家能够获得铜杯、银杯、金杯以及幸运券的奖励，得到的奖杯会显示在关卡画框的上方。不同关卡对分数的要求也有所差异，具体有以下三种：铜25、银50、券75、金100；铜75、银150、券225、金300；铜150、银300、券450、金600。



小不点

在《传奇》和《起源》的冒险世界中，都有蓝色的小不点人质“Teensy”等待着玩家的救援（靠近时有“help me”的音效）。他们往往在较为隐蔽的场所，或是被敌人抓着，或是被牢笼和绳索束缚着，靠近后攻击即可解救。大部分关卡中的小不点人质都为10个，包括8个普通的，以及2个被困在房间中的人质，后者需要先找到隐藏的门；少数关卡仅有3个人质，其位置往往也都比较显眼。

解救人质的数量影响过关时的另一评价——小不点奖杯，根据解救的人质数同样有铜、银、金杯之分，与小精灵奖杯不同的是，人质并不需要一次性全部解救，关卡分多次进行时逐一救出也是可以得到金杯的。当玩家把一个冒险世界的小不点人质全部救出后，还能够得到一个钻石奖杯。得到的奖杯会显示在关卡画框的上缘。



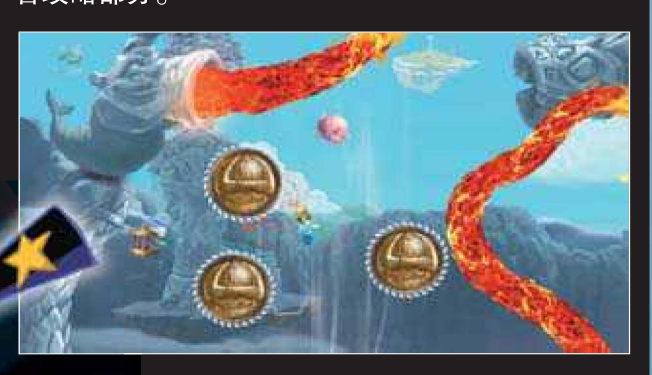
杰出等级

本作中有一个杰出度（Awesomeness）的概念，在“My Stuff”项目中可以查看。玩家获得关卡中的奖杯就能够积累经验值，进而提升杰出等级，升级时能得到一定的小精灵奖励。具体经验值如下：铜杯1点、银杯5点、金杯10点、钻石杯50点。除了单机模式下各关卡中得到的小精灵、小不点奖杯以及怪物陈列室的奖杯外，在网络挑战模式中也可以获得奖杯。不过想要升到满级并不容易。

等级	所需经验值
1	60
2	130
3	210
4	300
5	400
6	550
7	800
8	1500
9	2500
10	4000
11	6000

关卡形式

本作虽然归为传统平台类ACT，但实际玩法丰富多样，按照关卡的主题可以划分为几种类型，下面先简单地概括介绍一下，具体的要点参看攻略部分。



普通关卡：标准的横版过关型关卡，部分关卡还有水下场景。非强制卷轴的版面可以慢慢探索隐藏要素，强制卷轴类的则需尽快通过。

触摸关卡：普通关卡的变种，结合了PSV的触摸和体感元素，同样富含大量的隐藏要素，到达终点大门时还需点击眼睛才能过关。

救援关卡：《传奇》的前5个冒险世界各有两个解救公主的救援关卡（Rescue），每个世界的主题略有不同，完成后可解锁一名角色。

音乐关卡：《传奇》新增的玩法，关卡固定为强制卷轴，玩家需要一路加速。沿途障碍和敌人的设计都与音乐节拍暗合，如果玩家的按键时机恰当，角色的行动就会与音乐完美地重合起来，共同谱写出华丽的乐章。

飞行关卡：《起源》里骑着蚊子的关卡，类似飞行射击类游戏的玩法，同样为强制卷轴。

追逐关卡：《起源》里的关卡，版面强制卷轴的速度很快，玩家几乎要全程按住加速键，追逐一个逃跑的宝箱，直到终点处将其打开。

由于PSV版删除了家用机版的时间挑战模式，故目前的1.01版仍没有此类关卡。除了《起源》的追逐关卡和“Living Dead Party”的音乐关卡外，其他大部分关卡都设有许多Check Point，角色死亡后可以立刻从该点继续游戏，玩家也可以打开菜单选择“Restart sequence”主动重开。

本部分主要讲解各关卡的要点，以及全部小不点人质的所在位置，少数只有3个人质且位置都很明显的关卡就不列“收集”部分了。按照游戏内右上角的图标排序，普通的人质编号①~⑧，两个在隐藏门内的特殊人质分别为A和B。关卡中发生黑场效果即视为“场景切换”，后文中“场景一”、“场景二”按此规则划分。

《传奇》世界 收集攻略

TEENSIES IN TROUBLE



Once Upon a Time

要点

本关主要是触摸操作的教学，遇到长着眼睛的触手植物连点眼珠就能令其缩回去。点击古井机关后向下拖动弹弓，把角色弹射到场景远端（具体着陆点可左右调整）。面对大型敌人连续点划触摸屏进行搔痒可趁机攻击，进入城堡后除了用划动操作切断绳索或扳动机关外，眼珠型火炎可用点击操作消灭。来到圆盘处时点击中央圆心，然后倾斜PSV令角色走上平台即可。



收集

①：起点位置往左走、穿过树洞可见。

②：必经之路上，在第一个平台的右上方。

A：击倒斜坡下两个举着木板的敌人，往左走可发现隐藏门。洞内没有任何威胁，注意站位和起跳时机便能收集到大量精灵，最后绑着小不点的树干会自动被风吹过来。

③：被弹射到场景远端后，向右不远即可看到其被敌人挂在木棍上。

④：进入第二个场景——城堡后，首个可拉动的木质平台处，将其向下拉动令角色往左走便能发现（如图）。

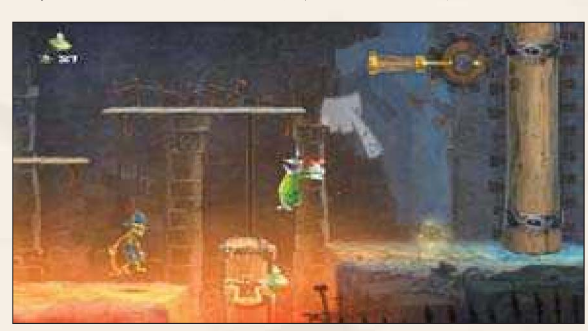
⑤：利用切断的绳索越过水域时，悬挂在对岸的半空中。

⑥：火炎区域，被绑在尖刺木桩下方。只划掉挡路的木桩即可，注意不要弄断目标所在木桩上的绳索。

B：圆盘机关的右上方。进门后需利用倾斜PSV的操作方式，令角色避过尖刺靠近右上方的牢笼。

⑦：最后一个场景的初始区域，站在尖刺平台上时先切断左侧的绳索，让角色得以进入左下的隐蔽区域。

⑧：大片的火炎区域前，悬挂在一个敌人的上方，需用划动操作切断牢笼上的绳索。



▲小不点人质④位于左下角。



Creepy Castle

要点

初期利用蹬墙跳前进，悬挂在空中的利斧只要不踩到其下方的机关就不会触发。挡路的骸骨凭攻击可以打散，而对准弹射垫用↓+□键能反弹得更高。

收集

①：起点位置右下方的凹槽内，会自动飞出来。

A：在首个尖刺凹陷的上方利用蹬墙跳可以找到隐藏门。进门后下层的机关会显现一下就缩回去，玩家需记牢○、□、△图标的都是可以踩踏的平台，其余为尖刺。

②：第二个场景利用首个弹射垫跳到高处后，悬挂在瀑布后方。

③：有两个弹射垫和大量骸骨的区域，打散圆环右侧骸骨后发现。

B：区域同③，在平台左上方的瀑布后能直接看到门。进入后利用食人藤蔓自动收缩的特性，便可不断攀爬到达高处。

④：击碎厚厚的骸骨堆后，牢笼位于右上方的平台。

⑤：沿湍急的水流到达大片水域后潜水，隐藏在左下方的骸骨堆后面。

⑥：触手植物水域的右上方，利用锁链和蹬墙跳解救。

⑦：最后一个场景，有绳索、弹射垫和两个红色敌人的区域右上方，利用连续踩踏敌人的方式靠近。

⑧：有触手植物和食人藤蔓的区域，爬上藤蔓可看到就在左上方。

Enchanted Forest

要点

整关都要在丛林中利用树枝、藤蔓等前进，值得注意的是部分岩石会来回运动，需看清其运动规律，不要被夹住，否则是即死的。

收集

A：首个金币处，沿着树枝往右上方跑即能发现隐藏门。洞内同样需要瞬间记忆平台，记住五星和△标志的都是尖刺。

①：隐藏门A的右下方，树枝下沉后可利用藤蔓荡到对岸。

②：继续往右走不远便能看到其被敌人抓在手上敲打。

③：两块被树枝缠绕、不断敲击的岩石处，往左是金币，往右则是被囚的小不点。

④：捡到狭缝中的金币后往右，在两块相互咬合、不断运动的石头左上方。

⑤：往右走打散骸骨后便能看到其被敌人抓在手上敲打。

⑥：区域同⑤，牢笼位于树枝的下方。

⑦：区域同⑤，上下摆动的树枝右侧，被敌人踩在脚底下。

B：往大型敌人左下方走可以发现大门。洞内非常简单，沿着小精灵的轨迹跳跃便可一边回收、一边击倒敌人。

⑧：终点右下方的水域内。

Dungeon Dash (Rescue Barbara)

要点

强制卷轴的救援关，被版面左侧的火炎追上即死。场景内只有平台类机关，新增的弹簧型平台在拉动后要一直点住屏幕，否则其会弹回去，容易把角色夹死。不过第二个小不点处就要利用这种弹簧特性，把角色弹到高空才能触及牢笼。要尽可能多地把沿路的精灵都激活成紫红色，才能拿到300分以上。





Ropes Course

要点

只求过关的话对触摸操作的要求不高，想拿到600分以上需要多激活精灵，并对沿途的敌人进行搔痒，令打出的分数翻倍。隐藏门A有一定的技术要求，也是拿分的关键，划断绳索时保证角色抓在手中的是较长的一端，这样才能加大其摆动幅度，回收全部的精灵。

收集

①：第二块有眼睛的巨大岩石处，提前点击岩石的眼睛令其升起，即可在下方发现。

②：避过触手植物来到高处后，隐藏在右上方的树叶丛中，需用划动操作切断牢笼上的绳索。

③：击倒大型敌人后，两个利用绳索悬挂下来的敌人所在区域，拔起植物可见。

④：沿绳索滑下的区域，悬挂在两根尖刺木桩之间，注意不要误切了牢笼的绳索。

⑤：往右走到由两根绳索挂住的带刺木桩处，只划断左侧那根，角色会自动用蹬墙跳靠近右上方的牢笼。

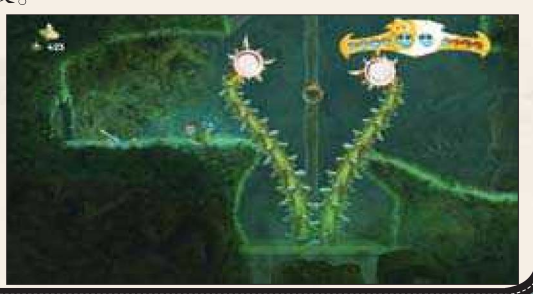
A：来到下方有触手植物的平台处，只划断左侧的绳索，令角色沿平台向上就能到达右上的门。洞内的要点是切断绳索的时机和位置，否则会撞到尖刺上直接毙命。

B：沿着绳索滑向下层时，快速点击两根触手植物令其缩回至最底部，角色才会靠近左下角的隐藏门（如图）。洞内是体感型机关，先把PSV向左转90度，角色抓住吊环后向右转90度，当看到其起跳后迅速左转，就能在落入深渊前触及牢笼。

⑥：向右走不远就能看到，点击眼珠令触手缩到最底部，角色才会走下方的路。

⑦：击倒大型敌人后跳落至下层，左右各有一个被绳子拴住的敌人，先划断左侧的就能靠近草丛后隐藏着的小不点。

⑧：利用绳索和蹬墙跳到达高层，接近终点时有一个敌人会拖着牢笼往前冲，要在其冲入悬崖前把绳子划断或是利用搔痒定住敌人才能顺利解救。



▶想接近隐藏门B，点击两根植物眼睛的速度要快。

Quick Sand

要点

本关的难度有所提升，第一座建筑是自动坍塌的，后续的则在拉动特定的把手后开始下沉，留给玩家思考的时间很少。初次攻关时免不了被压死几次，除了记住小不点的位置外，金币等加分点也要记好，在建筑坍塌时提前站位，才能确保有足够的时间回收。

收集

A：第一个血瓶过后，等左侧的第一座建筑坍塌停止后用蹬墙跳向左上方移动，即可发现隐藏门。其中要利用骸骨作蹬墙跳迅速到达最上方，小精灵队伍的飞行轨迹可视作路线提示，动作稍慢就会被熔岩烧到。

①：第二座下沉建筑，在血瓶出现时保证自身位于其左侧就能及时解救。

②：第二座下沉建筑，几段绳索过后，一个抓着小精灵的敌人出现时向其左侧移动才能及时解救。

③：第二座下沉建筑，右侧出现骸骨时可见，要尽快用↓+□键攻击将其救出。

④：第三座下沉建筑，当右侧出现骸骨时靠近并打碎，牢笼就在右上角。

⑤：第三座下沉建筑，④过后立刻往左侧走，牢笼出现后会很快飞走，需尽快靠近。

⑥：第四座下沉建筑，屏幕上刚出现带眼珠的火球时，牢笼就在右上角。

⑦：在⑥的正上方，救援动作要快。

B：站在一小块花地处，等建筑下沉停止后往左走就能看见隐藏门。房间内的建筑下沉速度更快，且边缘带有尖刺，玩家无需主动攀爬，站在原地等其下落，自己左右调整站位即可。

⑧：本关终点处。

Dungeon Chase (Rescue Elysia)

要点

本关新增的被锁链挂住的平台，利用水平拖动操作可令其发生位移。第二个小不点悬挂的半空中，正常起跳无法够到，需配合角色的移动速度划断绳索，否则其会坠入悬崖，这里也是一个Check Point，多尝试几次总能拿到。最后面对漫天的火球时不要紧张，点掉必要的几个即可。另外画面背景中的小虫子虽然没有伤害判定，但抽空按死也是可以得到加分的。

How to Shoot your Dragon

要点

利用弹簧型平台的特点可以帮助角色收集精灵、越过熔岩，不过要把握好提前量。城堡内流程的后半段后方会有熔岩来袭，一些浮动的平台也是会下沉的，故思考和操作要迅速。来到室外屏幕会强制卷轴，玩家需要操控墨菲用弹弓击退吐火挡路的飞龙，只求过关的话背景上的飞龙是不用管的，但全灭飞龙涉及到一个奖杯。

收集

①：上方带尖刺的平台左下方、两束熔岩之间，拉动平台让角色利用挂环靠近。

A：拉动弹簧型平台、来到下方是熔岩的移动平台处，角色跃上平台后将其向左拉到尽头能发现隐藏门（如图）。在内部把PSV按向右90度→向左90度→恢复原位→向左90度的顺序倾斜，就能救出小不点。

②：在一个举着盾牌的敌人过后，有一条锁链和三个移动平台、左侧是熔岩的的区域，待角色来到中央的平台后将其拉到最下方，即可看到左下隐藏的牢笼。

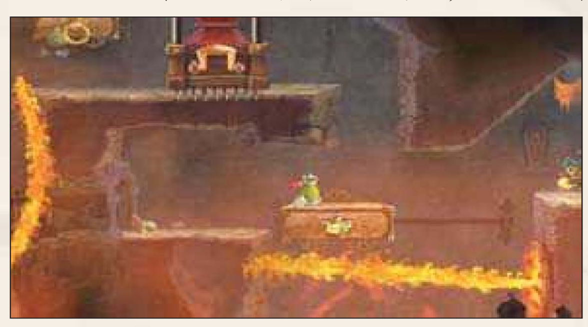
B：继续往右就能看到右上方的大门，快速向上拉动平台靠近。洞内同样是体感机关，待角色抓住下方吊环后，以向右90度→向左90度→向右90度→恢复原位的顺序倾斜，方能接近牢笼。

③：隐藏门B右上方的一片蜘蛛网后，先把带尖刺的平台向下拉，再配合角色的跳跃往上拉动，利用连续蹬墙跳解救。

④：在绳索间滑动，划断尖刺木桩、避过熔岩后，位于下方移动平台的左侧。

⑤：后方有熔岩袭来的跑路阶段，当背景上出现飞龙、前方是连续的绳索时，不要划断最右侧的绳子，这样角色才能够到小不点。

⑥：在有两个尖刺平台和绳索、下方有眼珠火球飞出的区域，小不点被踩在右上角敌人的脚底下。拖动并控制两个平台的高度，让角色得以凭蹬墙跳抓到最高处的绳索。



▲先把平台往左拉才能发现隐藏门A。

⑦：连续的斜向绳索最末端，小不点被绑在尖刺木桩的下面，如果玩家看到木桩就立刻条件反射地划断反而救不到。

⑧：室外场景，玩家在用弹弓攻击飞龙的过程中可以看到牢笼挂在一根柱子上，AI角色自动会去解救。

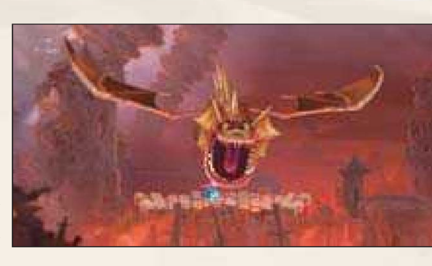
Breathing Fire!

要点

面对肥大飞龙的BOSS战，根据交手位置分为3个阶段。第一阶段BOSS会按照远端、左上、右下、右上、左下的顺序循环喷射火球，速度很慢，用左右移动和跳跃即可躲开。当其嘴部冒出黑烟并咳嗽时是最好的反击机会，发射拳套将其打落，等飞龙撞毁平台后就可以继续前进。第二阶段平台左侧有一个弹射垫和一个圆环，BOSS同时喷射的火球会增多，具体规律为远端、右上、左上、右上，依旧是耐心躲避、等其咳嗽，由于BOSS的位置较高，反击时要抓住左上方的圆环并用跳跃维持高度。BOSS再度撞毁平台后继续向右，第三阶段战斗的平台分上下两层，不时会有杂兵出来干扰。BOSS追加了一招持续型火炎，第一发从右下往上，站在上层平台可以回避，第二发从左上往下，站在下层平台可保无恙，由于平台会左右晃动，玩家要微调一下自己的站位。等BOSS开始吐火球时，站到左上并让平台往左倾斜就可以尽数挡掉。由于此阶段BOSS咳嗽的硬直时间较短，摸清规律后要尽快地展开反击。如果玩家掌握了BOSS的动向，不用等其咳嗽抓住机会的话也可以展开攻击，连续命中能中断其招式。最后用蓄力攻击把卡住的邪恶小不点打飞到太空。

收集

①：起点位置右上方，快速抓住圆木上的圆环接近，圆木下沉的话会够不到。



②：得到远程子弹——拳套后，往右走看到骸骨堆时牢笼会从空中飞过来。

③：BOSS战第二阶段过后，跳过一个降落伞敌人，小不点被绑在右侧平台的下层。



Castle Rock

要点

摇滚曲风的音乐关，由于版面强制卷轴的速度较快，需要全程按住加速键。蓝色的指示灯可以当做起跳或出拳的提示，挡路的骸骨和杂兵用跑动攻击干掉不会减缓行进速度，跟着明快的节奏飞奔吧！

TOAD STORY

Ray and the Beanstalk

要点

利用气流移动的关卡，在有上升气流的区域按住×键可以漂浮并持续升高，松开则缓缓下降，玩家需尽快熟悉这种操作。在气流间移动时不要心急，尤其是要按激活顺序触碰小精灵，否则最后很可能无法到达600分。

收集

①：穿过第一个树洞后，位于气流的正上方。

A：到达蜿蜒曲折的水流滑道尽头时，往左下游泳一路返回可以找到隐藏门。其中利用弹射垫和横向气流可以一口气回收大量精灵。

②：从水流滑道往右走，遇到气流时先往右下方潜入水中才能找到。

③：触手植物的水域上方，牢笼在气流间来回飞。

④：几个跳伞的敌人过后，再度遭遇大片触手植物水域，依旧在气流上方。

B：区域同④，借助气流往左上方飞，走上藤蔓可以发现。屋内会不断掉落足球，攻击它令其飞到对面击破牢笼。

⑤：荆棘出现后移动路线改为竖直向上，必经之路上可以看到其在一堆骸骨后。

⑥：区域同⑤，穿过右侧的树洞便可看到。

⑦：继续乘气流向上的途中，伴随着数个跳伞型敌人出现。

⑧：见到几个踩高跷的敌人时，牢笼就在左上的荆棘附近。

The Winds of Strange

要点

本触摸关卡的要点依旧是“气流”，连续点击带眼珠的植物能令其喷出上升气流，而缓缓拖动喷出气流的平台可以让角色做横向移动。优先点击蓝色的弹射垫，令其出现紫红色的光圈，这样角色跳上时可以得到额外的10个精灵。临近终点的荆棘区域也是加分的关键，掌握好点击植物的时机，让角色得以做S型飞行才能得到高分。







①：起点位置右上方的高台，被敌人抓在手上敲打。

②：换成格罗伯克斯后，点击眼珠植物助其穿过树洞，拔起眼前的植物可见（注意拔起的方向，别丢到悬崖下）。

③：继续向上的途中必定可以看到，牢笼会向上飞走，不用着急，它会卡在本区域最上方的藤蔓下。

A：区域同③，先不急着把右侧的平台往上拉，缓缓拖动上方的移动型弹射垫，让角色得以进入左上的树洞（如图）。进门后把两个弹射垫都拉到中央位置，便可利用连续弹跳靠近牢笼。

④：解救③后向右走，点击三个眼珠型植物令其变成弹射垫，就可以触及飞在半空的牢笼。

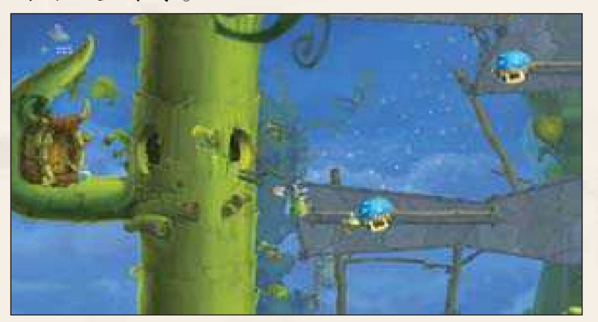
⑤：在大型敌人的身后，行进途中必然会看到。

⑥：利用三个移动型的喷气平台避过荆棘、到达对岸时，小不点被右侧的敌人抓在手上敲打。

B：借助多个弹射垫跳到最高处后，先不要把喷气平台往右移，点击上方的眼珠植物让角色跳入左侧的树洞内能找到隐藏门。内部是体感型机关，先往左、右任一方向倾斜，待角色起跳时立刻往反方向转，利用连续弹跳才能够到高处的牢笼。

⑦：隐藏门B的正右方，将左侧的弹射垫拉到中央位置即可。

⑧：继续向右来到荆棘区域，在两个眼珠植物间的上空漂浮。



▲慢慢拖动此处的弹射垫，让角色向左移动是发现隐藏门 A 的关键。

Castle in the Clouds

要点

本关对于漂浮操作的要求有所提高，在无风地带可以利用敌人的降落伞作为落脚点，保持自身的高度。在经过两次弹射后，版面左侧会有荆棘不断追来，此时需一路向右尽快移动，否则退路会被截断。

收集

A：起点位置向右，看到第一棵植物时右侧平台的石壁后有隐藏门。洞内需利用气流和敌人的降落伞向高处移动，不要主动攻击杂兵。

①：隐藏门A的正右方，被敌人踩在脚底下。

②：有三根藤蔓的平台上方，边上有一个敌人把守。

③：看到荆棘边的金币后，利用气流往右上飞有一块漂浮的石块，小不点被绑在木棍上。

④：继续向右，在一块有水流的岩石右下角，位置比较明显。

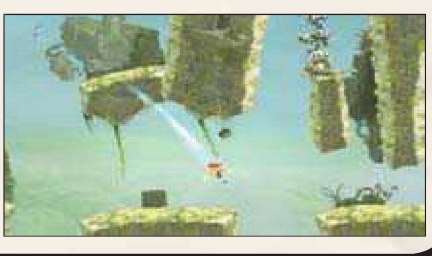
⑤：弹射到场景远端后，先往左走可以看见被左下角的敌人抓在手上敲打。

⑥：在几块来回摆动的石块上有金币，其右侧是一排骸骨（如图），利用骸骨往上蹬墙跳便能发现。

B：击倒大型敌人后利用气流穿过两块岩石的狭缝往右上方飞。门内的尖刺型敌人是不能攻击的，尽快利用环形气流靠近牢笼即可。

⑦：隐藏门B的正下方，所悬挂的石块会上下移动。

⑧：再次被弹射到场景远端后，有两个降落伞敌人掉下的区域，牢笼会往右侧飞走，需一路追赶并尽快解救。



600 Feet Under (Rescue Aurora)

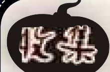
要点

竖直向下的关卡，按住×键可以减缓下落速度，但并不能全程按住，否则会因速度过慢错过飘来的精灵，后半程甚至有可能被左右压迫过来的场景挤死。熟悉版面后把握好飞行轨迹，并尽量做到按键收放自如。

Altitude Quickness

要点

由于AI对气流区域的漂浮控制很好，本关的难度反倒有所降低，对玩家有操作要求的依旧是眼珠型喷气植物的区域，可以先把小精灵激活再慢慢调整起伏时机，实在控制不好也无妨，本关要获得高分还是比较轻松的。



①：起点位置右侧，气流区域下方。

②：换成格罗伯克斯后，待其穿过树洞，拔起面前的植物可见。

A：利用两个移动弹射垫接近气流平台后，先把平台往左拉，穿过树洞即可看到隐藏门。洞内把左侧的弹射垫拉到中央，右侧的拉到最左边，就能利用连续弹射靠近牢笼。

B：来到上层先不要对大型敌人进行搔痒，把弹射垫拉下来可以穿过树洞前往隐藏门（如图）。洞内是体感机关，倾斜机身保证角色处在两排尖刺之间，缓缓飞向左下角。

③：邪恶小不点的剧情过后一路追赶，来到弹射垫和平台所在区域即可看到。

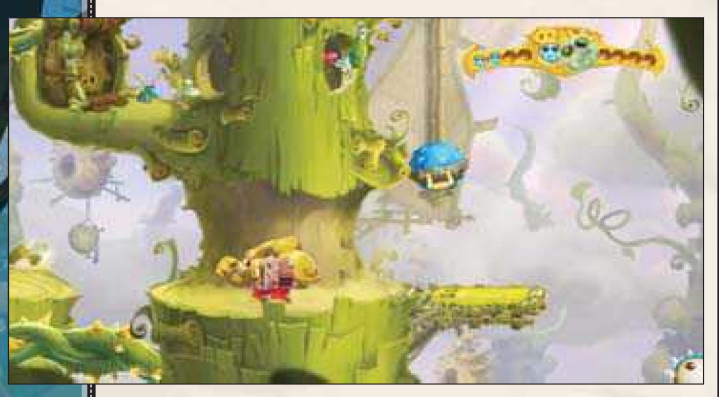
④：继续向上，在两个移动平台的右上方。

⑤：利用两个眼珠植物弹到右侧后，需适当把平台往上拉，否则起跳高度不够无法够到牢笼。

⑥：到达上层、左上方出现荆棘时，小不点正被右侧的敌人抓在手上敲打。

⑦：荆棘之间、有两个风车的气流区域的右上方。

⑧：本关终点处。



▲先击倒大型敌人就会触发后续剧情，导致无法接近隐藏门B。

6000 Feet Under (Rescue Twila)

要点

从关卡名称就能看出与前一个救援关如出一辙，大部分流程是竖直向下的，不过移动型的荆棘和火球更多，对于玩家瞬间的判断力要求有所提升。降落伞型敌人可以抽空踢飞，赚取额外分数。解救第二个小不点时需注意，从锁链上直接按↓键跳下，在木板上利用蓄力攻击就能够到牢笼了，离开时再用↓+□/○获得更高的弹跳高度。

When Toads Fly

要点

本关的敌人会喷吐或开枪发射火球，玩家的飞行拳套可以抵消火球，这也关系到一个奖杯。临近终点时，一片空旷的空域会突然出现数量众多的喷火枪兵，同时喷出的大量火球容易让玩家措手不及。此处建议先往左飞，令敌人位于同一侧，然后连打按键，利用发射频率上的优势尽快减少敌人的数量。



收集

①：第二个踩高跷的敌人附近。

②：继续向右，在必经之路的一块岩石下方。

③：出现新型敌人——手持喷火枪的蟾蜍时位于其下方。

A：区域同③，右侧有一列小精灵，顺着它们大胆往下方走就能发现隐藏门。进门后保持在原地，躲闪飞过来的敌人并击破障碍，注意不要跳得太高，否则容易被强风吹下悬崖，坚持一会绑着小不点的树干就会自动被吹过来。

④：连续的几个喷火枪敌人过后，位于右下方的显眼位置。

⑤：荆棘区域，踩高跷的敌人上空。

⑥：离开荆棘区域后，不断运动的岩石右下方，进入时注意别被夹死。

B：消灭几个喷火枪敌人，穿过运动的岩石后，隐藏门位于下方（乘着气流往上走是过关的路线）。洞内需依靠×键的滞空保证自己准确地落在弹射垫上，挡路的敌人和障碍一下攻击就能打飞。

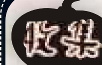
⑦：隐藏门B的左上方，几块运动的岩石间，被敌人抓在手上敲打。

⑧：继续乘气流向上飞，位于金币的左上方，被荆棘包围着。

Armored Toad!

要点

面对巨大蟾蜍的BOSS战，其铠甲外还有一圈紫色的护盾，战斗根据其铠甲形态分为三个阶段。第一阶段BOSS会在屏幕右上和右下发射4发飞弹，飞弹的间隙很大、不难躲过，用拳套也可以打掉，等到其紫色的护盾暂时消失后玩家就可以展开反击。击碎铠甲后战斗进入下一阶段，场上出现3只杂兵，BOSS则会发射追踪型导弹，依旧能用拳套打掉，导弹相互碰撞也会抵消。躲闪的同时看准BOSS的护盾状态，一旦消失就立刻反击。BOSS的铠甲再度碎裂进入第三阶段时，它会发狂并全屏幕乱跑，玩家只能躲闪，静待护盾消失给予其致命一击。



收集

①：遭遇最初的两个喷火枪敌人后出现在屏幕右侧。

②：BOSS战第一阶段结束，其铠甲崩裂的同时从屏幕下方出现。

③：BOSS战第二阶段结束，与4个喷火枪杂兵一同出现。



Orchestral Chaos

要点

管弦乐风格的音乐关，普通的蟾蜍型敌人可以直接踩死，踩高跷的和大型敌人则要自己主动出手。蓝色的指示灯依旧是起跳提示，场景内的鼓面是起不到弹跳作用的，玩过前作的玩家别被误导了。

FIESTA DE LOS MUERTOS



What the Duck?

要点

标题和内容相映成趣的一关，角色一开始就会被邪恶小不点用魔法变成鸭子，攻击方式只能用头撞，不过无伤大雅。本关白色带纹路的地形都是蛋糕，玩家要利用触摸操作给角色挖出一条路来，夹在蛋糕里的精灵和小不点也需要自己设计路线拿取。后期带有尖刺和骷髅图案的蛋糕同样可以用触摸操作挖掉，但要注意蛋糕都会慢慢合拢，故动作不能太慢。

收集

①：带有刺球的蛋糕区域，在刺球的右上方。

②：上方有几个尖刺铁块的蛋糕区域，直接挖空牢笼下方的蛋糕令其落下来。

A：前进不远看到右上方有一个骷髅弹射垫，挖一条斜向上的道路，反弹后即可发现左上的隐藏门。房内先让角色走到中央的镂空处，然后挖通道引导高处的熔岩往左侧流，给角色创造接近牢笼的机会。

③：跳过几块番茄后，来到有蓝色移动平台的区域，牢笼与敌人和刺球一同被封在蛋糕里。

④：下方是大量尖刺、需要让空中的红色平台落下垫脚的区域，牢笼位于右上方，挖掉蛋糕时注意把握提前量，否则会坠入悬崖。

⑤：两个尖刺铁块之间，只挖空牢笼底部的蛋糕令其落下来。

B：稍微往右走来到右上方是骷髅弹射垫的蛋糕区域，先挖一条通往右下的道路，能到达隐藏门。内部的尖刺地形同样可以挖掉，但要注意控制范围，别让熔岩流出来。

⑥：隐藏门B的右上方，穿过尖刺蛋糕后拔起前方的植物可见。

⑦：竖直向下的滑翔区域，在尖刺蛋糕和铁块之间。

⑧：临近终点前的尖刺蛋糕中间。



Spoiled Rotten

要点

本关开始出现能令角色的身形发生大小变化的喇叭，身体变小后可以穿过水果中的狭窄过道、在锁链上行走等，普通踩踏攻击由于重量不够变得无法杀死敌人，不过空中攻击会带有一定距离的突进，在空中按↑+□/○能够提升跳跃高度，利用此技巧可以达到二段跳的效果，快速向上攀爬。临近终点前有一块全是香肠的区域，左侧的粉碎机和右侧的火炎都是即死的，需要在横七竖八的香肠中找到通往下层的道路。

收集

①：起点位置右上方，穿过第一个不断有食物落下的区域后可见。

②：变小后，在第二个不断有食物落下的区域右上方。

A：在②的右上方，利用喇叭缩小身形后踩着锁链靠近隐藏门。其中要在几块滑溜溜的黄油上跑动，小心别滑到即死地形上。

③：在一个插着许多把刀的西瓜内部，从左下方的刀柄处可进入其中。

④：区域同③，西瓜右侧有一个有蛀虫的苹果，牢笼位于苹果右侧。

B：在第三个有食物和餐具落下的区域，位于右下方的喇叭后。屋内需用足球击破牢笼。

⑤：隐藏门B右上方插着两把刀的苹果内，变小后从虫眼钻进去。

⑥：一个插满刀、不断旋转的西瓜内，进入后还要注意随着重力松动的刀刃，碰到即死。

⑦：通过第四个有食物和餐具落下的区域后，在半个西瓜的内部。

⑧：区域同⑦，在绑有锁链的香肠最顶端。

Run for Your Life (Rescue Estelia)

要点

全程加速跑并强调起跳时机的一关，注意长按和短按×键的跳跃弧度是有区别的。在有上升气流的区域内也无需全程按住×键，适时按一下控制浮空高度即可，否则会因前进速度太慢被版边的火焰烧死。

I've Got a Filling

要点

再度变成鸭子的一关，玩法却大相径庭。背景中咖啡色的是饼干，利用触摸操作可以在上面抹一层馅，凭此来形成通路或是阻挡火球、熔岩等。馅持续几秒后就会消失，故想要维持需反复划动屏幕。

收集

①：击倒植物前的小喷火龙后，位于右上方，需用馅做一条斜向上的道路。

A：继续前进有一个弹簧型平台，把它拉到最底端，隐藏门就在右侧。屋内要控制好道路的高度，帮助角色避开周围喷射的熔岩。

②：通过左右都是火焰弹的竖直区域后，牢笼挂在必经之路的上方，搭好道路后再把绳子划断。

③：通过第二片竖直区域，牢笼挂在不断喷涌的熔岩上方，依然是搭好路再切断绳索。

④：继续前进有一个骷髅弹射垫，右上方是喷出熔岩的水管，牢笼位于其下方。先把熔岩口堵上，再制造道路靠近。

⑤：必经之路的上方，搭路切绳索的操作同之前的②、③。

B：看到弹簧型平台时，利用平台把角色送到右上角，即可发现隐藏门。屋内要划两条斜向的馅，把两侧的熔岩堵上。

⑥：隐藏门B的右下角，几个连续的弹射垫前。

⑦：经过弹射来到高台上后，牢笼在右上方的骸骨上。得第一时间在喷火口前斜向划两道馅（如图），让火球经过反弹砸碎骸骨。

⑧：临近终点，下方是熔岩、上方有火球喷出的区域，由于绑住牢笼的锁链无法切断，故需搭一条斜向上的路。



▲小不点⑦对于饼干馅的位置和角度有一定讲究。

Snakes on a Cake

要点

场景中又有大量的蛋糕，只能依靠红色的蛇型敌人按照固定路线破坏，凭此开通道路。无论小型还是大型蛇都有伤害判定，在狭窄通道间穿行时需要小心。流程中段有两大片尖刺蛋糕区域需要玩家竖直向下，是本关的难点，除了按住×键减缓下落速度外，根据蛇的移动规律选择一条安全的道路也至关重要，否则在其中一旦受创往往会连续碰壁、直接死亡。最后的追逐战看似吓人，其实难度不高。

收集

①：起点位置右下角，等蛇咬开一条通路。

A：有一株植物、对岸是蛋糕的区域，沿通往蛋糕上层的道路走，隐藏门位于左上方。足球在尖刺之间反弹是不会被戳破的，放心地踢吧。

②：继续往右走时牢笼会从上空飞下，最后卡在本块蛋糕区域的右上角。

③：身形缩小、跃到对岸后就在蛋糕中央，等对面的摔跤手跳过来砸出空间就能解救。

④：在③的右下角，利用蛇型敌人移动的间隙靠近。

B：在④的右上方有一个骷髅弹射垫，隐藏门位于弹射垫的左上方。屋内要等大型蛇吃掉蛋糕后就紧跟上，并以绿色的区域做落脚点，否则尖刺蛋糕恢复得很快。

⑤：穿过三条蛇吃出的Z字型通路后，位于尖刺蛋糕的右上方。

⑥：大片尖刺蛋糕区域的右上角，金币的正上方。

⑦：在尖刺蛋糕间向下穿行的区域过后，在对岸的半空中。

⑧：本关终点处。

Sprint for Your Life (Rescue Selena)

要点

相比前一个救援关难度有所提升，除了起跳时机外，出拳的时机也需要把握。几个下压岩石的地段无需担心，沿着小精灵的轨迹跑即可。玩家需熟练掌握跑动时的旋转攻击，其启动和移动速度都比单纯跑步快，快被火焰追上时用此招可以瞬间拉开距离。

Lucha Libre Get Away

要点

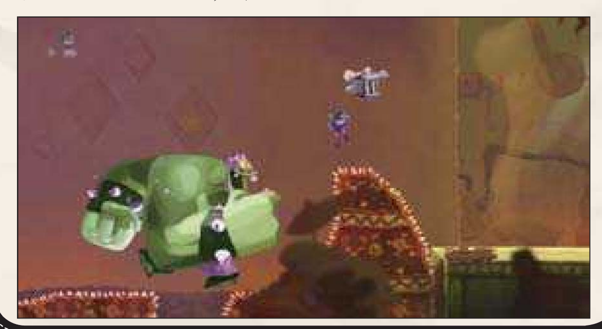
触发剧情后屏幕左侧会冲出一只绿色的巨人，版面开始强制卷轴，需要一路加速跑。前方的蛋糕道路还会被摔跤手和蛇形敌人破坏，但真正需要留神的还是身后的巨人。前方挡路的敌人能无视就尽量无视，不要浪费时间，危急时刻利用跑动中的旋转攻击依旧可以拉开间距、化险为夷。

收集

①：起点位置右下方，先把骸骨打碎并待在平台上，等熔岩流尽后再靠近。

②：被巨人追赶的途中，经过一块长条形木板后。

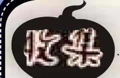
③：临近终点时，在尖刺地段的上空。



Wrestling with a Giant!

要点

BOSS战的三个阶段就是三个回合，小骷髅会举出ROUND的提示牌。第一回合BOSS有举手垂直敲击平台、以及横向扫过的攻击方式，发招速度很慢、轻松就能躲过。每次攻击过后场景中都会掉落杂兵和一些设施，等蓝色的弹射垫出现时立刻跳过去、跃到BOSS头上，就能以↓+□/○键攻击他的脑袋。第二回合五个平台高低错落，BOSS会追着玩家，把平台逐一敲到熔岩里，注意看拳头的黑影进行回避，挥掌横扫攻击到矮层平台以下蹲的方式避过。坚持到只剩最后一个平台时，蓝色的弹射垫就会出现，如法炮制给BOSS脑门一下。第三回合又恢复为一个平台，BOSS在敲击后平台会暂时陷入熔岩，同时下方飞出大量火球、火舌，玩家需利用气流保持滞空并躲开对方的攻击。当BOSS举手抓向玩家时用竖直位移回避，躲过后熔岩中就会浮现蓝色弹射垫，跳过去给BOSS致命一击吧！





①：第一回合，BOSS敲击两次平台后从上方落下。

②：第二回合，BOSS敲击一次平台后从上方落下。

③：第三回合开始时从左上方飘过来，利用BOSS敲击平台后的上升气流过去解救。

Mariachi Madness

要点

墨西哥风浓郁的吉他曲音乐关，基本规则是红色的蛇不能碰、绿色的则可以乘坐，在红、绿两种蛇以“S”型运动时保持原地起跳三次即可。最后一大段绳索滑行时要连打按键、攻击迎面飞来的苍蝇。三个牢笼都在变化身形的喇叭过后，不容易错过。

20000 LUMS UNDER THE SEA

The Mysterious Inflatable Island

要点

本世界开始出现带有探照灯的机器人，无法用攻击击毁。如果玩家进入探照灯范围，引发警觉时光线会变红，继续停留便会被机枪命中，非常危险，故大部分关卡都有在玩潜入游戏的感觉，躲避探照灯以及手持电磁枪的敌人各关系到一个奖杯。游泳时除了按L/R键加速外，旋转攻击也可以突然蹿出一段距离，是快速移动的关键。想要拿到600分以上的话，关卡初期小岛上方的加分点不要遗漏。

收集

①：第一个机器人探照灯的正下方。

②：第二个巡逻型机器人的移动路线上有一个凹槽，牢笼就在其中。

A：第三个机器人探照灯的左下角。门内可利用大海蛇的身躯来挡住探照灯的光线。

③：第三和第四个机器人所在区域的右上方。

④：在两个骷髅图案铁球挡住探照灯光的右上角黑暗区域内。

⑤：在④的右下方，机器人右侧的黑暗区域内，里面也有一个机器人。

⑥：在⑤的右下方，同样是黑暗的区域内。

⑦：在⑥的正下方，手持电磁枪的蟾蜍敌人附近。

⑧：一个探照灯忽明忽暗的机器人下方的黑暗区域内。

B：终点水门前、巡逻型机器人的上方，洞内除了旋转型的探照灯外，还有几个蟾蜍型敌人。

The Deadly Lights

要点

点住红色的开关能够令场景中暂时伸出或缩回一段平台，凭此特性以及其他一些机关遮挡机器人的探照灯，为格罗伯克斯创造通过的机会。由于AI的不可控性，对玩家把握时机提出了更高的要求，幸好机器人的攻击速度不快，纵使触发了警报及时调整也不至于被当场打死。想拿600分要求全程的加分点基本都不能错过，包括关卡开始时右侧隐藏的一株植物。

收集

①：在一个由两根绳索吊起的铁管下，被杂兵抓在手上敲打，先划断左侧的绳索挡住探照灯光就能靠近。

②：继续往左就会看见，被一个敌人踩在脚底下，注意先启动机关并旋转PSV，避免被探照灯发现。

A：在②的正下方，先点击上方的红色开关，就能发现左侧的隐藏门。屋内利用旋转PSV的方式调整水管的方向，凭此遮挡灯光。

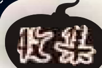
③：第二个场景，往前走不远平台上有一株植物，当同伴来到此处时快速点击下方的红色机关，他才会跳过平台到达对面的水管，发现左上方暗处被敌人抓在手上敲打的小不点。

④：继续前进的途中有一个被绳索吊起的巨大木箱，其右侧有两株植物，拔出长在竖直水管上的那棵便能发现。

⑤：在④的左方，被敌人抓在手上敲打，点击开关收回平台时要注意右侧的探照灯。
⑥：第三个场景，起点上方有三个移动平台处，拉开右侧的可以在右上角发现（如图）。
B：区域同⑥，拉开左侧上方的平台得以进入隐藏门。屋内要反复左右倾斜PSV保护角色不受机器人的攻击，最后牢笼会在右侧出现。
⑦：区域同⑥，隐藏门B的右上方、被敌人抓在手上敲打。不用亲自过去，直接拉动平台挤死杂兵就可顺利解救。
⑧：继续向上，临近终点有机器人探照灯和红色开关的区域，拔出右下角的植物可见。



▲除了右上方有小不点人质⑥外，左上方是隐藏门B。



收集

①：右侧第三个场景，关闭电流开关、等巡逻机器人出动后，游到右上角的黑暗区域。
②：右侧第二个场景，关闭电流后返回时就可以看到房间内有一个小不点、正被敌人抓在手上敲打，需要从上方绕过去解救。
③：右侧第二个场景，牢笼漂浮在左上角，利用锁链接近的同时小心红外线。
④：左侧第二个场景，进入水中后左侧被电流挡住的黑暗区域（需等关闭电流后回来才能解救）。
⑤：左侧第二个场景，进入水中后右下角、被三只带电水母环绕着。
A：区域同⑤，在左侧有两条大海蛇游动的位置，进入左上角的黑暗区域可以发现隐藏门。洞内需看准敌人的游动规律，迅速穿过水母群。
⑥：左侧第一个场景，左边的鱼缸内（需等关闭电流后回来才能解救）。
⑦：区域同⑥，右边的鱼缸下，关闭电流返回时可以看到被敌人踩在脚底下。
B：区域同⑥，左侧鱼缸下原本被电流封锁的道路尽头。又到了玩家展现足球脚法的时候了。
⑧：进入中央的大门后，在必经之路上的红外线机关之间。

The Ninja Dojo (Rescue Ursula)

要点

名为“忍者道场”的2分钟限时关，由许多个小场景构成，玩家要收集到场景内的全部精灵才能进入下一场景。圆形气泡直接触碰即可，方块形的要攻击才能打碎。一旦死亡会从当前场景重新开始，但消耗的时间不会复原。无论气泡或方块，其周围都会有一圈5个的小精灵，并随着时间的流逝逐渐消失，拿取高分的关键就是尽快靠近并收集，否则等一圈精灵都消失后，再触碰只能得到1分。

Mansion of the Deep

要点

搭乘电梯来到下层后，会看到一扇被电网封闭的大门，左、右需要分别探索。在最深处的场景各有一个带电符号的机关，攻击后能令电流消失，但巡逻机器人也会同时启动。下面的收集要素按照先右后左的顺序，关闭两个电流机关后中央被电网封锁的大门就能通行了，大量的红外线令本关更加具有间谍感和潜入氛围。

Infiltration Station

要点

切换角色后，玩家要利用场景中的一些物体挡住灯光，或是直接拖动探照灯到死角，为同伴创造突破的机会。物体离探照灯越近，所能形成的扇形黑暗面就越大，这个原理也是本关的重要窍门。需要倾斜PSV操纵的机关有一定的惯性，故切勿动作过大，否则同伴会跟不上机关的速度。黄色菌类、关在玻璃里的小精灵都要优先点击令分数翻倍，沿途的骷髅硬币也需尽量集齐才能突破600分。

收集

①：第二个机器人探照灯下方，附近有一个巡逻的蟾蜍。
②：第二个场景起点的上方，当同伴勾住右侧圆环时，把探照灯扔到左下角的门口即可。
③：第三个场景起点左上方，拔起植物可见。
A：区域同③，同伴跳到上层后点击第二个红色开关，令其用蹬墙跳到达左上的隐藏门。门内适时点击开关形成平台即可，由于墨菲只有一人，所以不对应多点触摸，就别想着同时用几

根手指了。

④：在隐藏门A的右方，配合同伴在圆环上的移动，利用倾斜PSV的方式令平台遮住灯光，注意倾斜角度不要太大。

⑤：区域同④，拔起竖直生长的植物可见。

⑥：第四个场景起点的右下方，拖动圆盘、创造阴影时先诱使同伴朝该方向移动。

⑦：第五个场景，起点右侧机器人探照灯的下方。

B：在⑦的右下方，同伴离开探照灯的范围后点击右侧的红色开关，就能开启。屋内通过倾斜PSV的方式，让可落脚的平台逐一离开火球的射程范围。

⑧：最后一个场景，临近终点处探照灯覆盖的区域，漂浮在两条电流之间。

The Shaolin Master Dojo (Rescue Emma)

要点

“少林道场”同样是2分钟限时关，不过难度比“忍者道场”高出不少。尖刺和悬崖的即死地形考验玩家的控制精确度，红色敌人也有伤害判定。最难的是在梅花桩上与敌人周旋的场景，建议就站在中央的木桩上攻击，第三个出现的敌人利用长距离的蓄力攻击干掉。

Elevator Ambush

要点

本关第二和第四个场景都是垂直向下的电梯，玩家要迎战不断来袭的杂兵并躲过探照灯的照射，颇有点清版ACT的味道。新增的鲨鱼人会远距离投掷带电的杂物进行攻击，间或穿插着的黄色小鸭子虽然没有电流，但仍具有伤害判定，它也与一个奖杯有关。

收集

①：起点位置右下角，巡逻型机器人的移动路线上。

②：第二个机器人探照灯的后方，趁灯光闪烁的间隙冲过去。

③：第三个场景起点右侧，在首只鲨鱼人的正前方。

A：第二只鲨鱼人前方有一小块水域，潜水后即可发现隐藏门。洞内借助小海蛇的躯体躲避探照灯，但注意海蛇也有伤害判定，别靠得太近。

④：隐藏门A的正右方，一根不断向上挤压的圆柱体上（居然没给压扁）。

⑤：跟踪导弹密布的水域右上角，跟踪导弹的移动速度比普通导弹慢不少，没有太大威胁。

B：出水后立刻向左跳就能发现隐藏门。踩上电梯后它会自动运转，玩家只需控制站位避开探照灯的照射范围。

⑥：第五个场景、第二只鲨鱼人的右侧，被杂兵踩在脚底下。

⑦：通过相互挤压的圆柱体后，在上方的电流左侧，利用飞行拳套远距离打破牢笼。

⑧：本关终点处。

There's Always a Bigger Fish

要点

强制卷轴关卡，后方有一条红色的海龙追赶，由于水流效果比较明显，一旦冲过头就很难回头再营救小不点人质。水下有很多刺球，利用旋转攻击加速移动时注意在蹿出前就控制好方向，否则很容易撞死。上岸后空中会落下很多杂物，其实没有什么威胁，专心对付前方的杂兵即可。最后一段水下路程要借助喷涌的狭长水柱瞬间加速，否则是难逃龙口的。

A Madman's Creation!

要点

面对巨大机械龙的BOSS战，飞行拳套除了能远程攻击外，还可用于隔着电流击打机关。BOSS战根据战斗场景分为三个阶段，中间穿插着一些跑路流程。第一阶段BOSS会在左侧喷吐持续时间极长的激光，玩家只需站在右侧那个会上下浮动的平台上，利用跳跃和按住×键的滑翔进行滞空，等激光效果结束后跳到左侧的稳定平台上对BOSS嘴内的弱点进行猛攻。第二阶段有上升气流相助，BOSS依旧是在左侧喷吐激光，场景中会有一根铁管作为掩体，等BOSS的攻势一停就可以立刻绕过去攻击，如果没能打残BOSS，它会移动到右侧继续喷吐，而用于阻挡激光的铁管会一分为三，且周围会刷出杂兵干扰。第三阶段场景中有三条锁链，BOSS的攻击分为两种，它会先从场景上方攻击，玩家要利用锁链上方的平台作为掩体阻挡激光；当BOSS游移到屏幕右侧时，玩家需要在锁链间来回跳跃保持自身高度，躲避水平方向的激光。后一次攻势时建议先抓住中央的锁链，然后按右→中→左的顺序移动，BOSS的攻击停止时自己正好处在其正面，立刻就能还击。



收集



①：得到飞行拳套后，右侧升起的三个浮空平台下方。
②：BOSS战第一阶段结束，在众多下落平台之间跳跃时出现在半空中。
③：BOSS战第二阶段结束，从垂直的透明管道跳出时位于杂兵的右侧。



Gloo Gloo

要点

考验玩家水下控制技巧的游泳音乐关，利用加速游泳和旋转攻击交替的方式才能确保甩开尾随的巨大敌人。跃出水面的那一下是不用自己按×键跳跃的，不要误操作。另外粉红色的刺豚会自己让道，玩家只需注意地形和沿途的其他种类敌人即可，主动回避刺豚反倒会身受其害。

OLYMPUS MAXIMUS

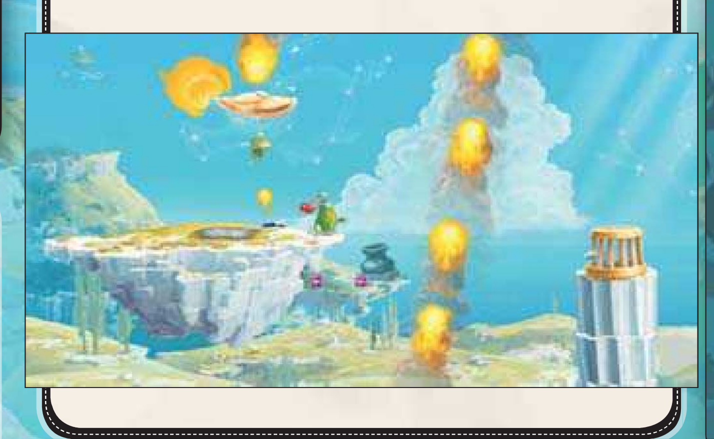
Shields Up and Down

要点

正如标题所言，本关的冒险需要长着一张笑脸的圣盾辅助。用触摸操作拖动盾牌不但可以抵挡天空降下以及下方升起的火球，还可以作为平台让格罗伯克斯站上去，拖着他一起漂浮。流程的最后阶段云层中会伸出一只手施放雷电，具有一定的追踪性，同样要用盾牌来抵御。

收集

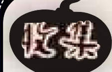
①：火球天降的区域，首株植物右侧，附近有敌人把守。
②：需要用盾牌作为移动平台的区域，牢笼会向右飞走一小段距离。
③：火球初次从下往上升的位置，牢笼就在右侧石柱上。
A：一根左侧有金币的石柱，右侧即通往隐藏门。门内是体感机关，先缓缓向左倾斜超过90度（太快同伴会被L型平台压死），正方形平台移动后同伴就会来到左侧区域；将机身位置复原，同伴走到右侧区域后缓缓向左倾斜超过90度，等长方形平台露出空隙就能解救小不点。
④：第二个反弹型火球区域，小不点被绑在独立的木棍上。
⑤：获得飞行拳套后，右侧第二个杂兵的右下方（左下方则有一枚金币）。
B：在⑤右上方的平台上，隐藏在云层后。其中要用盾牌载着同伴前进，后方会有大量的追踪型飞剑袭来。
⑥：有上升气流的区域，在一束下落型火球的右侧。
⑦：神之手施放雷电的区域，被绑在两根石柱之间。
⑧：终点右侧的植物拔起可见（不要急着攻击眼球门）。



The Dark Creatures Rise

要点

本关开始出现一大群的黑暗怪物，它们极其凶猛，不能与其正面抗衡。玩家需要利用其跳跃高度较低的特点，凭借移动速度上的优势展开周旋。在第三批黑暗怪物前有一种粉红色的圣物，攻击后会如同烟花一般爆裂，把周围的怪物一举消灭。进入室内后改为追逐战，后方有大量怪物袭来，不过每一波追赶的距离都不长，途中还有圣物辅助，小心机关即可。



收集

①：起点位置右上方，利用加速跑冲上墙面后反向蹬墙跳解救。
②：首批黑暗怪物的右侧，先把敌人引到左侧再去下层解救。
A：利用大鼓往高处跳跃的区域，在第二面鼓的右下角（如图）。洞内有两批黑暗怪物，先引开上层的，并利用U型墙面一举冲下，再把下层的往左引，跑上墙面即可确保安全。
③：隐藏门A的左上角，小型鼓的旁边。
B：第二批黑暗怪物处，冲上右侧的墙壁便可发现。房间内要在大量尖刺地形间乘风滑翔，后方还有追踪飞剑袭来。
④：用圣物消灭黑暗怪物后，沿墙面向上跳跃的途中。
⑤：在④的上方，左上方的平台处拔起植物可见。
⑥：在⑤的右上、尖刺平台的正上方，沿天花板奔跑即可解救。
⑦：室内场景，第二批黑暗怪物上方，拔起植物可见。
⑧：甩开第二批黑暗怪物的途中，大小鼓区域的上方。

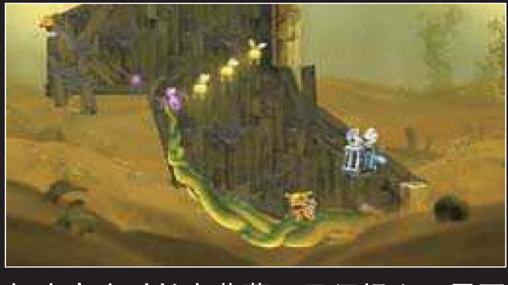


▲在鼓面间连续弹射时很容易错过右下角的隐藏门A。

Up, Up and Get Away!（Rescue Olympia）

要点

竖直向上的关卡，考验玩家沿垂直墙面跑步和跳跃的操作技巧，一些看似没路走的地方会在玩家到达相应高度时长出藤蔓，无须担心。需要冲刺蹬墙跳的位置往往长有荆棘，对起跳时机的把握有较高的要求。



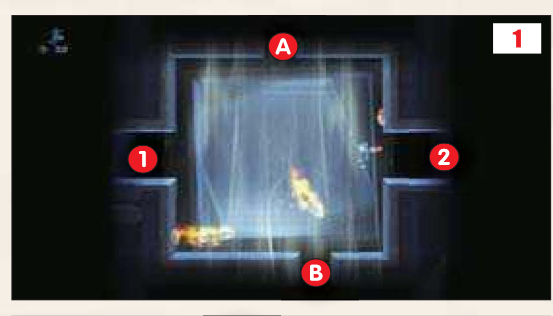
The Amazing Maze

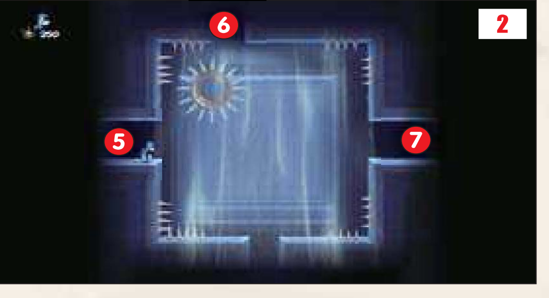
要点

比较麻烦的一关，场景由许多个小房间构成，组成一个庞大的迷宫，而且并没有特殊的隐藏门。由于地形相对复杂，难点只在于躲避机关，攻略时请参考下文的收集顺序来进行。

收集

①：起点位置向右两次，喷火机关房间内。
②：①右侧的房间有上升气流和追踪剑（如图1），再向右一次，方形旋转喷火机关的房间内。
A：①右侧的气流+追踪剑房间往上、左走，旋转刀刃机关的房间内。
B：①右侧的气流+追踪剑房间向下，气流+喷火机关的房间左下角有隐藏暗道。不尽快解救的话牢笼就会飞到无法触及的尖刺区域。
③：气流+喷火机关的房间向下，大小鼓房间的左下角有隐藏暗道，通往圆形旋转喷火机关的房间内。
④：大小鼓房间往右走，在房间左上角，上层只有方形图案的平台可以踩。
⑤：④向右两次的房间天花板上，解救后平台上会出现一个大型敌人，趁其攻击过后、锤子砸在地板里的硬直阶段干掉。往右是一个尖刺+气流的房间（如图2）。
⑥：尖刺+气流的房间往上、左走，有一个重力颠倒的房间，下层只有方形和三角图案的平台可以踩。
⑦：尖刺+气流的房间向右两次，旋转刀刃机关的房间内（右下角还有隐藏通道）。
⑧：⑦向右是一个重力颠倒的房间，从骸骨堆处跳下，在气流+旋转刀刃的房间内（骸骨右侧的通道则指向本关终点）。





The Great Lava Pursuit

要点

又是圣盾发挥作用的一关，需要载着同伴追赶邪恶小不点，周围会喷出大量的熔岩干扰，还有坍塌的岩石、挡路的骸骨等，非常考验玩家持续划动操作的精度。除了两个隐藏门外，收集要素倒是都在必经之路上，不容易错过。

收集

①：第一段追逐战中，在上方不断坍塌的熔岩区域，飞到其下方就能用飞行拳套打破牢笼。
②：继续乘坐盾牌追逐的途中，在三条熔岩之间。
A：经过一个上升气流的区域后，从右侧是熔岩、上方有两名敌人的缺口处往右上飞。进门后往左或右倾斜机身就能令平台沿着锯齿向上，顺便阻挡两侧喷射出的火球，但注意斜度别太大，否则同伴会跌落下去。
③：第二段追逐战中，在竖直向下的区域左侧。
B：再次经过上升的气流区域，对岸有一摞敌人的位置往右上飞即可发现。门内还是用盾牌载着同伴飞行，并不强制卷轴，难度很低。
④：第三段追逐战中，在一个从后方坍塌的悬崖上（此处版面会停止强制卷轴）。
⑤：上升气流区域，在两条喷涌的熔岩之间。
⑥：穿过气流区域后，一摞敌人所在的平台下层，用盾牌压着喷出的熔岩靠近。
⑦：最后的上升气流区域，在两条喷涌的熔岩右上方。
⑧：本关终点处。

Up,Up and Escape!（Rescue Sibylla）

要点

前一个救援关的升级版，场景要素虽然一样，但荆棘的数量大大增加，而且中途没有Check Point，难度也因此大幅提升。挡路的木栅栏尽量用跑动和跳跃中的攻击敲碎，不要停步。由于无法中途接关，玩家只能熟练背版并反复练习了。

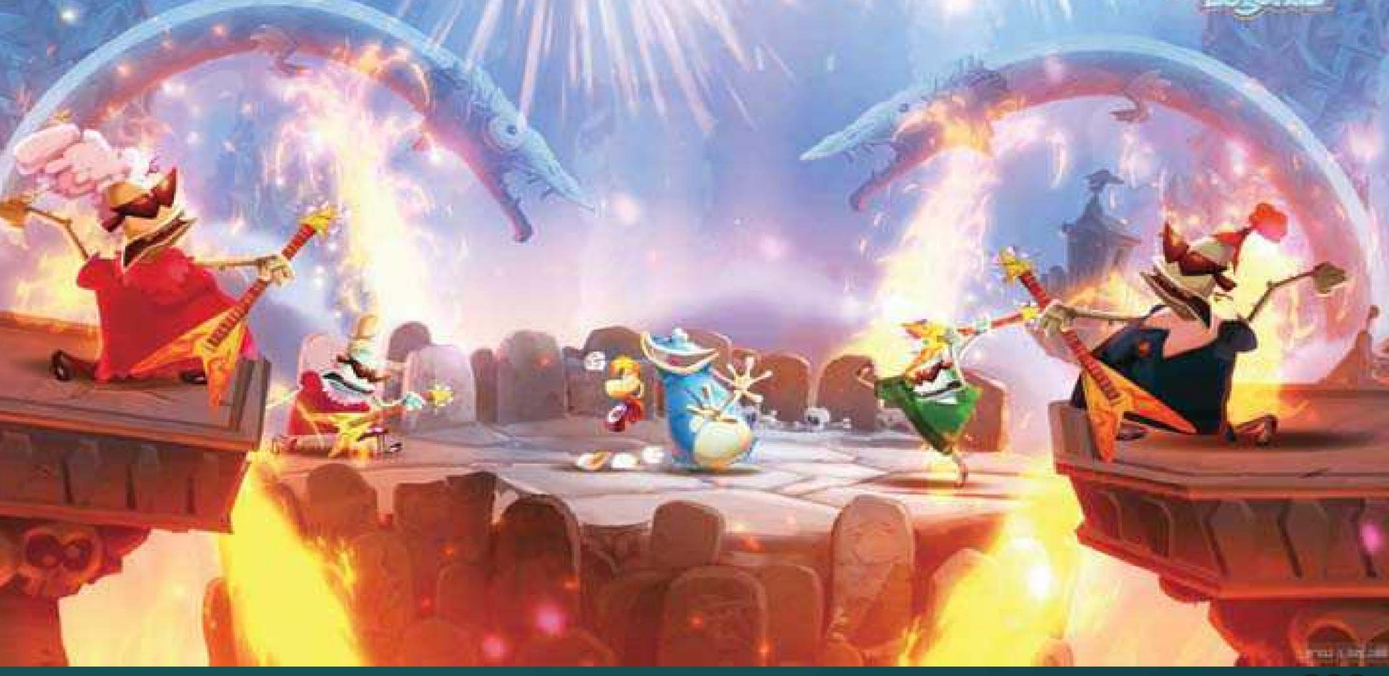
Swarmed and Dangerous

要点

本关会遭遇数量众多的黑暗怪物，动作稍一犹豫就会被吞噬在敌群中。相信玩家们都已经掌握了这种怪物的习性——只会闷头冲锋，所以只要先适当引诱，就可以找到突破口并彻底甩开。几个敌人较为密集的区域都有圣物作为辅助，被包围时无需太担心。









①：第二批黑暗怪物右下方的U型墙面上，先引起右侧第三批怪物的警觉后再往左跑。

②：区域同①，第三批黑暗怪物的右上方，拔起植物可见。

A：越过怪物群上方的松动平台后，沿着弧面奔跑一段就立刻反向跳跃，从左侧墙壁一直跑到顶才能发现隐藏门。门内是重力颠倒的，本身机关并不难，只是玩家需要适应一下反向操作，最后的黑暗怪物引它们冲下右侧悬崖即可。

③：隐藏门A的右下方，利用右侧弧面甩开黑暗怪物群。

④：圣物右上方，有熔岩喷出的区域上方。

B：在④的右下方，利用圣物清掉怪物后方可看到。洞内需利用怪物做踏板连续跳跃。

⑤：突破熔岩包围的区域、后方有一批黑暗怪物涌来时，牢笼挂在半空中，在长着黄色菌类的区域起跳。

⑥：被黑暗怪物连续追赶，看到岩石上有圣物的区域下方。

⑦：最后一批黑暗怪物右下，引它们冲入熔岩后再解救。

⑧：进入室内后前方有几个叠罗汉打扫卫生的杂兵，用它们作为踏板靠近挂在半空中的牢笼。

Hell Breaks Loose

要点

触摸操作的追逐关卡，后方有大量飞龙追赶，考验玩家的就是四个字“眼疾手快”——迅速架设好道路让格罗伯克斯一路流畅地飞奔。由于小不点①~⑧都在必经之路上，只要能顺利过关都能收集到，故下面只列出隐藏门的位置。

收集

A：换成格罗伯克斯后，在左侧是移动平台，右侧是尖刺齿轮的区域（如图），先拉动左侧平台可以到达上方的隐藏门。房间内以体感操作机关，按照向右90度→恢复原位→向左超过90度（让中央的尖刺平台移开）→向右稍稍倾斜（让右侧的尖刺平台给同伴让出空间），等同伴到达最下层后配合圆弧的缺口慢慢倾斜即可顺利解救。

B：被弹射到场景近端，追赶的飞龙尽皆丧命后，有一处尖刺齿轮挡路，往上拉能够发现下方的隐藏门，往下拉则是前往终点。屋内利用左右交替倾斜的方式助同伴一路弹上最高点。

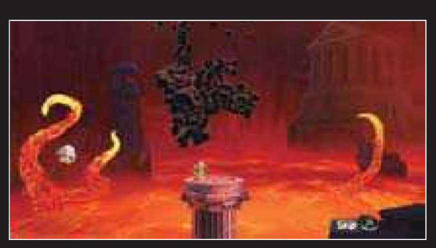


▲拉动右侧齿轮就会触发飞龙袭来的剧情，应先往左移动。

A Cloud of Darkness!

要点

本关的标题就已剧透了最终BOSS的形态——一大坨黑云，获得飞行拳套后就要与其开战。虽然战斗也分为三个阶段，但BOSS并不像之前的那些有明确弱点，其全身都可以攻击，受创越多、体积越小。如果成功将其打得灰飞烟灭，战斗就会进入下一阶段，反之如若玩家没能在一定时间内将其形体彻底打散，它就会重新聚集到一起。



第一阶段BOSS为手型，其移动速度很快，起跑时一定要利用旋转攻击来获得最快加速度。当BOSS沿墙面向下飞行时，玩家就用另一侧的墙壁做远距离蹬墙跳，如果BOSS的飞行轨迹是从中央向下抓，玩家直接小跳到对岸即可。由于BOSS的特性，故不能一味逃跑，抓住一切可以攻击的时机果断还击才能尽快结束战斗。第二阶段BOSS一分为二，场景中则有上升气流，玩家需借助两个尖刺齿轮与BOSS展开周旋。虽然黑云的移动速度和耐打程度都有所下降，但毕竟有两团，攻击时集中火力各个击破，等消灭一个后压力就会锐减了。第三阶段的战场有三处平台和两个飞猪弹射垫，黑云聚拢为蜘蛛形态，利用上下层的高度差与它绕圈即可，威胁度反倒不大。不过由于BOSS的体型很庞大，初期攻击时切记不要“贪枪”，待其体型缩小、伤害判定的范围也变小后，就有猛攻的机会了。终点前飞来的号角会倾泻出大量小精灵，而最后播放STAFF表时也可以弹射到场景远端、攻击字幕获取分数。

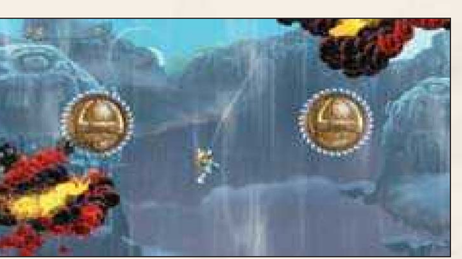


收集

①：被黑云追逐的阶段出现在骷髅弹射垫区域。

②：BOSS战第一阶段结束，乘气流向上飞行的途中。

③：BOSS战第二阶段结束，乘气流向上飞行的途中。



Dragon Slayed

要点

本音乐关的流程相比先前几个稍长一些，难度也更高。首个难点在大斜坡处，后方有三波黑暗怪物依次袭来，在攻击圣物驱散敌人后要立刻再按一次攻击，如此能把下一波的前几个黑暗怪物打散，免得被它们吞没。第二个难点在爬上熔岩岩壁后的连续龙背跳跃处，前两条小龙无需自己按键，第三条起跳时必须准确按下×键，否则会正中龙口。



LIVING DEAD PARTY

要点

“活死人派对”世界的7个关卡全部是音乐关，而且中途没有Check Point，一旦死亡就得重头再来。除了“Grannies World Tour”外，还有之前玩过的5个音乐关的“8位版本（8-Bit Edition）”。8位音乐关的曲风复古，且不再有蓝色指示灯提示，虽然关卡流程和小不点人质的位置都与普通版一样，但屏幕上会出现诸如雪花噪点、球面显示、反转镜像、马赛克等效果干扰玩家。尤其以“Dragon Slayer”难度最高，该关卡后期的马赛克效果极大，根本看不清楚自己和敌人的位置，只能先在普通版中记牢场景环境，再根据音乐节拍和音效来背版，否则连死都不知道是怎么死的……

虽然本冒险世界与主线剧情无关，但由于关系到小不点人质等收集要素，想要完美本作的玩家必须鼓足勇气挑战！

《起源》世界收集攻略

本作对《起源》中的40个关卡进行了重制，没有任何触摸要素，具体流程也没太大变化。由于重制模式同样关系到小不点人质的收集，故后文仅对有10个小不点的关卡进行讲解，飞行关、追逐关只有3个人质且位置都很明显，就不浪费篇幅了。流程要点也不重复了，不过考虑到部分没有玩过前作的玩家，BOSS战的打法还是会介绍。重制关卡中切换场景的门需要手动攻击一下方可通过，此外部分牢笼有黑色的球体护罩，需击倒相连着的敌人才能打碎牢笼。

JIBBERISH JUNGLE

Geyser Blast



收集

①：起点位置往左走、拔起植物可见。

②：有触手植物和喷射水流的区域，利用左右移动的平台靠近。

③：第二个场景几块岩石左右晃动的区域，被绑在小型岩石下方。

A：空中有两个蓝色握把区域的右下，即弹射垫的右侧。洞内看准敌人的起伏顺序，连续踩踏即可全部消灭。

④：A的正右方，进入后岩石会开始合并，要迅速跑出来。

⑤：第三个场景令岩石开始运动后，往右第二个缺口的左上方。

B：第三个场景终点的正下方。其中依然是利用踩踏消灭敌人，注意别被水流冲跑。

⑥：一进入第四个场景就能看到，牢笼会慢慢飞到喷射水流的上方。

⑦：往右前进便能发现，被绑在两束喷射水流之间的岩石下方。

⑧：本关终点处。

Swinging Caves

收集

①：起点位置往右走，首个平台的右上方。

②：首枚金币的左侧，隐藏在树叶后。

A：第二个场景的起点处、蓝色握把的上方。洞内的弹射垫角度会缓缓改变，利用↓+□/○键弹到对岸。

③：经过一片水域后，右上方的凹槽内。需先利用蹬墙跳攻击上方的植物，令其伸出弹射垫。进入凹槽后上方的岩石会缓缓下压，动作要快。

④：区域同③，木质障碍的正下方，隐藏在树叶后。

B：第三个场景，终点前蓝色握把右上方的树叶后。从背后靠近持枪的敌人他就不会发射导弹。

⑤：隐藏门B的下方，拔起植物可见。

⑥：一进入第四个场景就能看到，牢笼会飞到本区域的最高处。

⑦：第四个场景终点的左侧，拔起植物可见。

⑧：本关终点处。

Climb Out



收集

①：最初的平台塌陷后，就在水域上空。

A：第二个场景，两个蓝色握把区域的右上方。洞内需利用加速跑冲上墙壁。

②：隐藏门A的左上方，几个刺球之间。

③：第三个场景，大片下降平台区域，两个杂兵之间，拔起植物可见。

④：第四个场景起点右侧，两束喷射水流后。

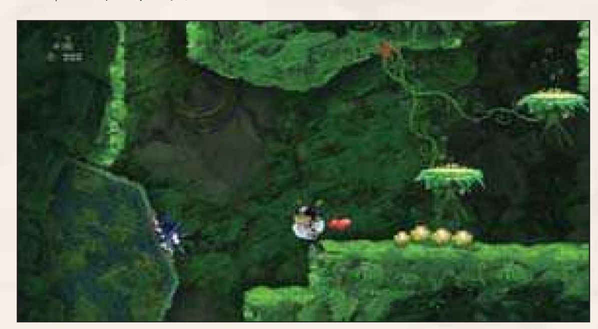
⑤：第二个有尖刺的多边形上方（如图）。

⑥：第五个场景，转动的圆形巨石和喷泉区域，被绑在水面上。

B：第五个场景终点前右上方，隐藏在树叶后。进门后要骑蚊子飞行作战，子弹只能向右发射，故一些敌人需利用墙面反弹子弹才能命中。

⑦：第六个场景一进门就可以看到。

⑧：本关终点处。攻击上方的红色物体令石块落下能把敌人全数压死，但分数没有自己用攻击解决来得高。



▲看准尖刺的旋转规律，踩踏安全的平面跳跃即可发现小不点⑤。

Still Flowing



收集

①：第二个场景起点右上方，利用加速跑冲上树干后反向跳解救。

②：第二个场景起点右侧的蓝色花朵下，拔起植物可见。

③：巨大眼珠型尖刺植物的右侧，拔起植物可见。

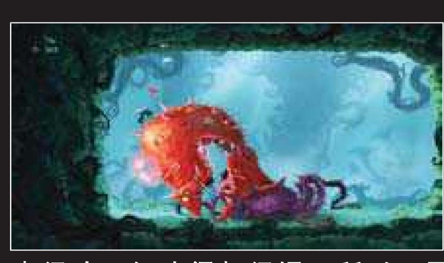
④：区域同③，就在其下方的树叶后。

⑤：第三个场景，水流区域的左下角，用↓+□/○键攻击弹射垫，可以越过尖刺植物，或是直接沿着最底层的水流以连续跳跃靠近。
A：区域同⑤，在其右上角的树叶后。进门先用加速跑冲上墙壁，再从空中攻击敌人。
⑥：第四个场景，冲破木板击倒敌人后，潜入右下角的水域再往左游便能发现。
⑦：第五个场景，湍急的水域左下方，注意别被水流冲到尖刺上。
B：区域同⑦，往湍急水域的右下方游。洞内要依次攻击高处的两块红色物体，才能令平台掉下作为落脚点。
⑧：本关终点处。



Poor Little Daisy

要点

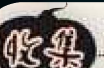


本关前半段是追逐战，需要解救的小不点都在这段流程中。BOSS虽然叫声很响，但追得却很慢，所以无需有什么心理压力。后半段的战斗部分也很容易：BOSS第一次突进攻击时沿左侧墙壁跑上顶部，等其头部撞出大包后再绕回来攻击一次；BOSS爬上顶部的第二波攻击会依次砸地，站在地面上跑动回避，等其5次撞击结束后如法炮制攻击腹部的大包；BOSS的第三波攻击时先在地面用跑动回避其跳跃，等它伸出舌头后，舌根上的弱点就会露出来，此时冲上去给其致命一击。

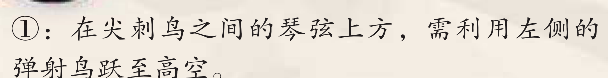
DESERT OF DIJIRIDOOS

Best Original Score





收集

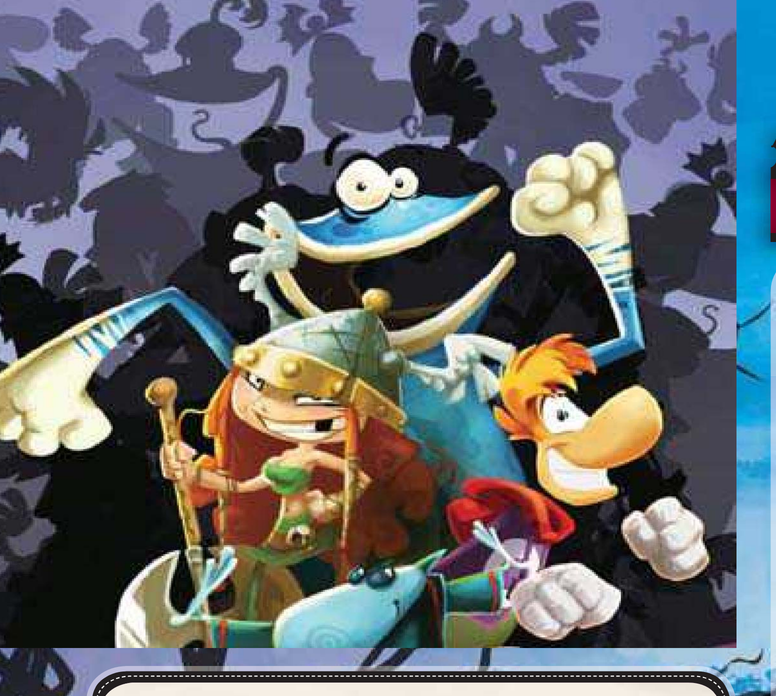


①：在尖刺鸟之间的琴弦上方，需利用左侧的弹射鸟跃至高空。
A：两只带着尖刺钢盔鸟的左上方。进门后场景会不断下陷，要利用通风口往高层移动。
②：隐藏门A的右下角，即两只钢盔鸟下方，拔起植物可见。
③：第二个场景起点右上方，一段波动的琴弦上空。
④：第二个场景终点正上方，利用弹射鸟解救。
⑤：第三个场景终点前的上空，两根琴弦的正上方。
⑥：第四个场景起点的右方，拔起植物可见。
⑦：区域同⑥，波动琴弦和尖刺鸟的上空。
B：在⑦的右上方，利用蹬墙跳可以发现隐藏门。洞内犹如一把巨大的吉他，用蓄力攻击一次就能干掉3只钢盔鸟。
⑧：本关终点处。

Tricky Winds

收集

①：起点正上方，抓住蓝色的握把后利用摆荡跳上去。
②：第一个场景终点前三面大鼓的上空，利用鼓面弹射到高处。
A：第二个场景，连续多个通风口的上方，利用空中的蓝色握把跃上（如图）。门内沿着通风口走即可轻松全灭敌人。
③：第三个场景，三个黑色地刺下方的羽毛后。
④：第三个场景终点前，几只尖刺鸟之间。
⑤：第四个场景起点右侧，水流上空几只尖刺鸟之间。
B：第四个场景终点正上方，隐藏门在羽毛后。进入后要结合尖刺平台的运动规律，乘风向右移动。
⑥：第六个场景起点右下方，水流的出口处。
⑦：第六个场景终点的左下方，需小心翼翼地穿过荆棘。



⑧：本关终点处。



▲连续通风口区域的移动很快，不要错过左上方的隐藏门A。

Skyward Sonata

收集

①：第二个场景中段，两根柱体之间。

A：第二个场景终点左上方。进入后需注意不要因鼓面的连续快速反弹被弹到悬崖下。

②：第三个场景起点右上方，隐藏在羽毛后，解救速度要快。

③：第三个场景终点前，鼓面和红鸟敌人左侧，拔起植物可见。

B：区域同③，终点正上方。进入后借助蛇形长笛跳向高处。

④：第四个场景起点右上方，水流的右侧高空。

⑤：第四个场景中段，牢笼会缓缓飞走，至终点前鼓面的左上方盘旋。

⑥：第五个场景中段，两个张开、闭合的尖刺平台之间。

⑦：第五个场景终点前，鼓面的右上方。

⑧：本关终点处。



Snake Eyes

收集

①：第一个场景，有鼓面和红色鸟型敌人区域的上方。

A：第一个场景终点的左上方，门内利用并排的蛇形长笛向上层移动。

②：第二个场景终点左下方，隐藏在羽毛后。

③：第三个场景大量绿鸟区域的最上方，利用弹射鸟跳到高处。

④：第四个场景大量钢盔鸟的左下方，要先攻击上方的机关。

⑤：区域同④，就在其右上方的空域。

⑥：在⑤的右侧，几只尖刺鸟的右上方。

⑦：第四个场景终点的左上方。

B：区域同⑦，终点的左下方。进入后紫色的蜈蚣无法破坏，红色的每打掉一截都可以加分。

⑧：本关终点处。

To Bubblize a Mocking Bird

要点

面对大鸟的BOSS战要先拉一下尾巴让它惊醒。第一阶段BOSS从右侧俯冲下来时靠右站并下蹲就能避过，从左侧飞出时则是投下一排鸟蛋，它的首个弱点位于腹部。第二阶段平台被砸坏，利用上升气流躲避BOSS的横向突击，当它把头向上撞后会出现第二个弱点。此阶段屏幕两侧有杂兵飞过，想刷分的话可以适当拖延一下。第三阶段场景周围出现尖刺型敌人，BOSS则会原地360度边转圈边吸气，玩家同样利用转圈回避气流，等其动作停下来后绕到下方再拉一下尾巴，舌尖上最后的弱点就会暴露出来了。



GOURMAND LAND



Dashing Thru the Snow



收集

①：起点位置往左走，在冰洞中。

②：两个举托盘的溜冰龙过后，在罐头区域上空。

③：第二个场景有两根冰柱的区域（如图），小不点被绑在左侧的冰柱上方。

A：在③的右下角有一头睡着的恐龙，踩踏肚子后会吐出气泡，借助气泡飞到右上方的平台上。洞内是骑蚊子的飞行战，途中没有敌人，但要用子弹打开通路。

④：第三个场景，罐头区域的右下角。

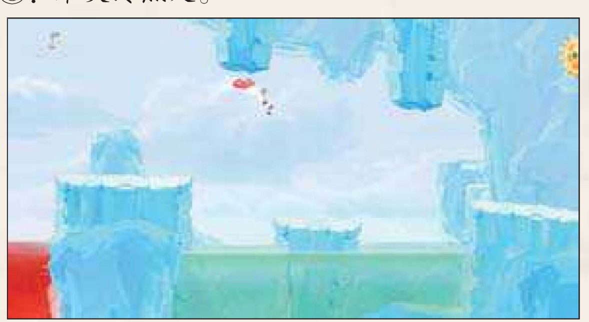
⑤：第三个场景终点前上空。

⑥：第四个场景起点右上方，利用恐龙吐出的气泡靠近。

⑦：在⑥的正右方，食人鱼水域的右上方凹槽内。

B：第五个场景冲破冰层后，在食人鱼水域上空抓住蓝色握把往左跳即可发现。洞内先连续踩踏敌人到达对岸，等身形变大后再回头踩一次就能踩死了。

⑧：本关终点处。



▲利用身形变小后的空中突进贴紧左侧的冰柱，小不点③才会掉下来。

Piping Hot!





收集

①：第三个场景喷火龙和大锅之间，拔起植物可见。

②：身形变小后来到半空挂着布袋的位置（如图），向上方的水管蹬墙跳即可发现。

A：区域同②，向布袋下方勇敢地跳下，隐藏门在右下方。门内趁喷火龙攻击的间隙前进。

③：在必经之路上，身形变大后便可看到。

B：第四个场景，第二个喷火器处，加热后利用飞起的锅盖往右上方跳便能发现隐藏门。触碰屋内的红外线会有叉子飞出，利用此特性可一口气消灭一排的杂兵。

④：第五个场景蒸锅的右上方，从锁链区域上空飞下。

⑤：第六个场景起点的右上方，从锁链区域上空飞下。

⑥：第七个场景，首只火龙敌人的左上方，利用飞起的锅盖跳上平台。

⑦：在⑥的右方，从锁链区域上空飞下。

⑧：本关终点处。



◀此处向上是小不点②，向下是隐藏门A。

Dragon Soup

收集

①：起点位置右上，在喷火龙上方的水管上。

②：有三串红辣椒的区域、两只喷火龙间，拔起植物可见。

A：区域同②，隐藏门在左上方。进入后是骑蚊子的飞空战，满屏的火球弹幕有一定难度。

③：第二个场景，有两株植物平台上方的水管上。

B：第三个场景起点正上方。门内要在来回摆荡的厨具间作蹬墙跳，注意别被挤扁。

④：B的右方，在来回摆荡的厨具上空。

⑤：一进入第四个场景就能看到，利用不断自转的圆柱跳到高处解救。

⑥：自转圆柱之间、辣椒和汤锅区域的右上方。

⑦：第五个场景起点右上方，在来回摆荡的厨具上空。

⑧：本关终点处。

Fickle Fruit

收集

①：柠檬弹射垫右侧的冰块间，拔起植物可见。
②：必经之路上，身形变小后即可看到。
A：在②的右上方，加速冲上弧面就可发现隐藏门。洞内要击倒两只溜冰龙，尽量不要用↓+□/○键攻击，否则容易坠入深渊。
③：隐藏门A的正下方。
④：第二个场景起点右侧、冰块区域右下角的凹槽内。
⑤：第三个场景起点下方，食人鱼水域的冰块上。
⑥：身形变小后在罐头和冰块的区域，位于两个罐头之间。
B：在⑥的正上方。进门后打碎上方的冰块，让敌人自行跌落摔死。
⑦：第四个场景，身形变小后到达罐头和冰块的区域，拔起右上方平台的植物可见。
⑧：本关终点处。

My Heartburn's for You

要点



经过开场的追逐战后，玩家掉入BOSS的腹中，到达可以看见跳动心脏的胃部后战斗才真正打响。首先打一下胃壁上的弱点触发BOSS警觉，火焰会从左右方向顺着胃壁喷下来，利用加速跑冲上胃壁躲开，弱点会在左侧出现，不过稍纵即逝，一旦没能顺利攻击到就得继续躲火焰。第二阶段左右两侧被封锁，玩家需要站在平台上躲避火焰，火焰的轨迹可以凭借先头的冒烟区域进行判断，烟尘是没有伤害判定的，攻势过后弱点出现在右上角。第三阶段下方的平台消失，玩家只能凭借气泡保持高度，不要一直站在气泡上，多利用跳跃和滞空才能减缓其破裂，最后一个弱点位于左下角，在气泡上移动时注意提前控制好站位。之后胜利大逃亡，冲出BOSS的肚子便能过关。

SEA OF SERENDIPITY

Freaking Flipper



收集

①：起点位置右下方水域，从一个狭窄的缝隙中潜入。
②：第二个场景，拟态石头鱼区域的右上方。
A：区域同②，隐藏门就在其右侧。进门后会有飞鱼群从左侧追来，沿途的敌人可以交给它们干掉。
③：第二个场景终点的左上方，附近有两条红色鱼。
④：第三个场景起点的右下方，解救时注意别被下落的箱子压扁。
⑤：第四个场景沿水流向下的必经之路上，被锁链捆在右侧。
⑥：在⑤下方水域的左下角，附近有尖刺植物干扰。
B：第五个场景，撞碎起点右下的第一根石柱后，潜入即可发现隐藏门。洞内只需看准砖块、按一次↓+□/○键，即可一路冲破阻碍、到达牢笼上。
⑦：第五个场景中段，两条捆住石柱左右晃动的荆棘之间。
⑧：本关终点处。

Swimming with the Stars



收集

①：起点位置右下角水域，在一株尖刺植物的根部。
②：第二个场景，有三列小精灵围着一个血瓶

的位置（如图），在右侧的狭窄缝隙后。

③：第三个场景，有一圈水母区域的右下角，两个路口各有一只水母把守。

④：第四个场景终点的左上方，周围有大量的尖刺植物和触手植物，靠近水里的发光微生物，让其依附在自己身上才能避免触手的骚扰。

A：区域同④，位于终点的上方。进门后撞击砖块时注意控制，别被箱子压到或被炸药波及。

⑤：第五个场景，在一大群水母和三列小精灵区域的右上角狭缝后。

⑥：第六个场景终点的左上方，被大量尖刺植物包围着。

⑦：第七个场景终点的正左方，要利用灯笼鱼的光接近，否则会被触手攻击。

B：第七个场景终点的左下方，穿过狭窄的缝隙才能发现。洞内的鱼群可以利用绿色的敌人解决一大部分。

⑧：本关终点处。



◀先击打尖刺植物的根部，令其收缩后才能靠近小不点②。

Why So Crabby?

收集

①：起点位置右侧，在尖刺平台前拔起植物可见。

②：第二个场景，湍急水流和尖刺敌人区域的右下方。

③：第三个场景起点右下方。

A：区域同③，在进入水母群前往上方游动可以发现。门内是骑着蚊子的飞行战，相比用射击赚分，躲避即死陷阱和敌人才更重要。

④：第三个场景终点左上方，即湍急水流区域的最右侧。

⑤：第四个场景，首只巨型螃蟹爬出的区域右下角。

⑥：能够登岸的区域，在首只黄色刺豚下方有一个狭窄的缝隙，进入后可见。

B：第五个场景，首只红色尖刺型敌人左下方的狭窄缝隙后。门内要避过触手植物的追捕，攻击根部能令其缩回去。

⑦：首只巨型螃蟹的正下方，待其抬起深红色的腿后就冲到腹部下攻击弱点。

⑧：本关终点处。

Beware of the Mini Murray

收集

①：前两个被飞鱼群追赶的场景没有隐藏要素，首个小不点人质位于第三个场景起点的右下方。

②：继续前进，在触手植物和拟态石头鱼之间。

A：在②的右上方，剑鱼区域右上的狭窄通道。门内的大海蛇有伤害判定，但也能帮玩家清掉一些杂兵。

③：第四个场景，呈波浪形游动的水母群右上方。

B：大量触手植物所在区域的下方，穿过狭窄通道即可发现。洞内有大大小小的尖刺鱼来回反弹，避过它们确保自身安全后再攻击右侧的鱼群。

④：突破触手植物的区域后右上方有一条拟态石头鱼，牢笼在其后方。

⑤：第四个场景，左侧大海蛇出没的区域。本场景虽然有大量岩石坍塌，但不是强制卷轴的，可以慢慢收集。

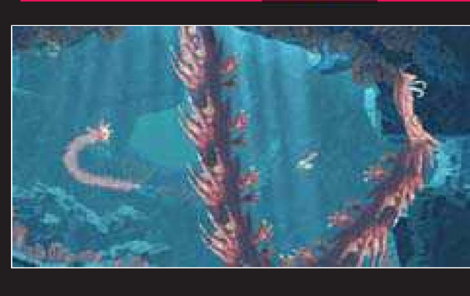
⑥：第五个场景起点右侧，被夹在三块岩石之间。

⑦：第二条大海蛇右上、有尖刺植物的区域内。

⑧：本关终点处。

Murray of the Deep

要点



追逐战开始前以及跑路过程中要尽可能多地回收小精灵，否则容易出现过关后分数不达标的情况。与海龙的水下BOSS战考验玩家的游泳技巧，海龙嘴部张开时的判定范围很大，危急时刻用旋转攻击逃命。BOSS的前两个弱点都在尾巴尖（第一次背面、第二次腹部），但显现的时间都很短，故躲过BOSS的头部啃咬攻击后就要往尾部方向游动。BOSS放出的小型杂兵无法打掉（仅当玩家击中BOSS弱点后会四散逃走），而且会随着时间的经过增多，故此战不宜持久，要牢记弱点位置和出现的时机速战速决。BOSS的最后一个弱点在嘴里，战斗的第三阶段当它张着大嘴冲过来时勇敢地撞进去就可以结束战斗了。

MYSTICAL PIQUE

Mystical Munkeys

收集

①：第一个场景终点上方，利用对面的弧形岩壁冲上。
A：第二个场景沿着挂彩旗的绳索滑到底端，往左走到尽头便能发现。门内攻击冰块让上方的平台塌下来就能一口气砸死敌人，注意不要殃及自己。
②：区域同隐藏门A，在彩旗下方平台的右侧出现，会缓缓飞到终点左上方。
③：第四个场景必经之路的上空，沿途石像兵扔出的球可以打掉。
④：第四个场景终点前两个头顶托盘的老人上方。
⑤：第五个场景首个来回摆荡的利刃下，拔起植物可见。
B：区域同⑤，在第二个来回摆荡的利刃下方（如图）。进门后先在齿轮上跑动，让右侧的弧形槽靠过来后立刻跃上，便能创造出冲上墙壁的斜坡。
⑥：第六个场景起点右侧的平台下方，稍微攻击开关，让平台上升一点后立刻下去解救。
⑦：第七个场景，攻击机关让平台上升的途中出现在必经之路上。
⑧：本关终点处。



◀勇敢地往荆棘左侧跳，并冲下斜坡就能发现隐藏门B。

Golly G. Golem

收集

①：第一个场景终点上方，利用绳索摆荡到对面再冲上墙面。
A：第二个场景，触碰红色物体令岩壁下落处的右上角。门内要抓住敌人排成一列的瞬间，用↓+□/○键全数击破。
②：第二个场景终点前，在必经之路上。
③：第四个场景，有大量物体不断下落的区域左下方。
B：第五个场景起点右下方，往绳索上跳即可发现。洞内要应战三个扔球的石像兵，没有什么难度。
④：隐藏门B的上方，有荆棘长出的区域左下角，拔起植物可见。
⑤：第六个场景，有大量物体不断下落的区域右下方。
⑥：第六个场景，有大量物体不断下落的区域左上方。
⑦：第七个场景，击倒石巨人后牢笼自动从上方飞下来。
⑧：本关终点处。

On Top of Old Smokey

收集

①：第一个场景有上下两个飞行平台的区域，位于黑云的右上角（如图）。
②：第二个场景起点的正下方。
③：第三个场景起点的右下方，即首个机器人的左下角。
④：第四个场景终点的正上方，必须事先沿高处的锁链滑行才能够得到。
⑤：第五个场景，沿上升气流飞行的必经之路上。
A：第五个场景终点的左上方。门内的四个机器人用普通攻击是打不死的，只能把它们打落到旋转齿轮或是下方的电磁枪之间才能干掉。
B：第六个场景中第三个机器人面前，打碎水管上的圆形器皿，沿小精灵所示的路线往左下跳即可发现。屋内要配合尖刺平台的律动快速突破。
⑥：第七个场景，踩着巨大的齿轮向右移动的区域，在两朵黑云之间。
⑦：第八个场景起点的右方，事先会有一列苍蝇飞来。
⑧：本关终点处。



▶黑云之间会间或闪烁雷电，需看准时机穿过。

Mecha No Mistake!

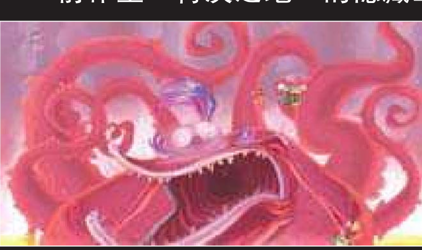


①：起点位置右上方，两个下压机关之间。
A：第二个场景，突破垂直向上的区域后向左走便可看见。触碰红色物体后巨大的齿轮就会向右滚，压死所有机器人。
②：第二个场景，熔岩区域的右上方。
B：第三个场景，巨大齿轮区域的左下方。门内要迎战三个机器人，依旧是用攻击把它们打到齿轮上。
③：在隐藏门B的正上方，利用弧面管道冲上去。
④：第四个场景终点的左上方，解救机会稍纵即逝。
⑤：第五个场景，牢笼在中央齿轮上方的高空盘旋。
⑥：第五个场景，在中央齿轮中心的镂空处。
⑦：本关终点处，巨大方形旋转装置的右侧，用蓄力攻击可以打到。
⑧：本关终点处，巨大方形旋转装置的中心，要利用场景的自转把机器人全部干掉。

The Mamma of All Nightmares

要点

前作里“青灰之地”的隐藏BOSS，由于她的动作很多，一开始可能会让人感觉无从下手，实际上这个BOSS的行动是最套路化的，找到规律后轻松就能解决。用弹射垫跳到BOSS左手、引起她的警觉后，先跳起避过尖刺手镯，再向右侧飞并保持滞空，躲过BOSS右手的上扬攻击后立刻向左，就能攻击到手肘处的第一个弱点。打散BOSS的眼球后战斗进入第二阶段，先保持自身位于她左手的手肘关键处，这里可以安全躲避其右手的所有攻击。等双手立起来后在两个手臂间来回跳保持高度，待BOSS左手放平后就跳上去，躲过尖刺手镯后保持在手腕的位置。左手会沉入熔岩两次，利用跳起的滞空来躲避，随后躲过一次手镯的左右摆动，立刻向左跳，她的右手一抬起来就会露出弱点。顺利击打弱点后便能直接弹到头上，给BOSS最后一击！





玩后感

笔者是在6月拿到《起源》白金奖杯的，所以还算记忆犹新。此次《传奇》感觉关卡的整体难度有所降低，包括《起源》的重制关卡都明显下调了难度。不过游戏的素质依旧出色，尤其是对于触摸屏的运用远超前作，可玩性也大大提升。每日更新的网络挑战模式虽然只是旧有场景的组合拼接，但仍带给玩家们相互比拼的刺激感。不过在机能和卡带容量明显绰绰有余的情况下，官方删除“时间挑战”关卡的举动令人无法理解，幸好育碧已承诺会通过免费补丁追加，希望这个更新尽早到来吧。

文 维克多
编 阿鲁
美编 sienna



PSV	FPS 丨第一人称视角射击		
	杀戮地带 佣兵		
	Killzone Mercenary		
	SCEJA	港版	2013年9月4日
	1～8人	298港币	无对应周边

本作是“《杀戮地带》系列”首次登陆PSV平台的全新作品。游戏被冠以“佣兵”的副标题，玩家在游戏中扮演一名雇佣兵，以完成契约任务来赚取金钱，强化自己的武装。除了保持系列的高素质外，本作还对应多人游玩，可以与其他玩家进行1对1、组队战等多种方式的对抗战斗，再加上首发就包含中文版，相信喜欢该系列的玩家没有理由不体验吧！

系统简介

基本操作

键位	作用
方向键	←启动Van-Guard系统、↑显示当前目的地或当前任务、→切换主要和次要武器、↓投掷手榴弹
左摇杆	角色移动
右摇杆	移动准心
○	确定/移动时轻点一下进入冲刺状态/不移动时长按进入蹲下状态
□	上弹
△	与NPC互动/拾取子弹
×	取消/跳跃
L	抬枪瞄准
R	射击/投掷手榴弹
SELECT	显示任务目的/显示多人游玩积分板
START	开启系统菜单

※游戏中大部分特殊操作，如安装炸弹、暗杀等需通过触屏完成。

基本系统菜单

名称	作用
全新战役	重新开始游戏
继续战役	从上次完成的任务开始继续游戏
选择契约	选择任意任务开始游戏
多人游玩	与其他玩家一起游戏
军职资料	查看玩家当前的档案、排行榜、情报等
设定	更改游戏的基本设定

契约任务



本作的剧情任务是以契约的方式来进行的，游戏中一共有 9 个不同的契约任务，依照顺序完成即可。每个任务又分为新兵、一般兵和老兵三种难度，高难度下敌人的体力、攻击力和数量会上升，但对应获得的报酬也会增加。另外，契约任务除了最基本的要求外，还有精准、潜行和破坏三种类型，选择这三种类型来进行任务，都会有四个额外的完成条件，例如精准任务会要求对一定数量的敌人爆头、潜行任务需要不被敌人发现进入到指定区域等，任意一个条件未达成都会导致任务失败，非常具有挑战性。当然成功后会获得较高的报酬，不过更重要的是完成所有对应的契约任务可以解锁奖杯。

玩家的装备和军火商



本作玩家可以使用包括防护衣在内的 5 种装备，即主要武器、次要武器、Van-Guard 系统、装备和防护衣。主要武器包括一些具有杀伤力的突击枪、狙击枪等；次要武器则起到辅助的作用，例如麻醉枪；防护衣的种类比较少，按照作用分为潜入衣、防弹衣等；装备包含游戏中所有类型的手榴弹，玩家可以根据作战情况进行更换；Van-Guard 系统比较特殊，包含了攻击、防御、潜入使用的特殊兵器，例如小型肩式火箭筒豹科班、潜入用光学迷彩构司等，这一类装备的作用很明显，但都需要电力支持，使用完后需要消灭一定敌人来回复。一开始玩家只持有武器，获得金钱后可以在军火商处购买其他装备。军火商在任务中或任务前都能进入，每次接受新的任务，军火商还会随机给任意一款武器打折。另外，虽然在任务中玩家能随时更换装备，但此时更换的话要消耗一定的金钱，军火商还有一个作用，可以随时花钱补充弹药和 Van-Guard 系统的电力，在老兵难度中随时补充电力非常重要。

奖章系统



当玩家达成某个特定要求时，可以得到特殊的奖章，奖章一共分为三个等级，即铜牌、银牌和金牌，获得奖章的同时能获得一定的金钱奖励。奖章一共包含武器、装备、Van-Guard、多人游玩、其他以及任务六种，除了多人游玩需要在联机模式下才能完成外，其他都可以在单机模式中获得。奖章完成的情况可以在军职资料中的奖章一览查看，游戏中存在大量的奖章，想要全部取得需要花费很长时间。





任务攻略

任务 1 伸张正义



游戏的首个任务，基本没难度，开始后根据提示熟悉一下操作。进入大门内会遭遇第一个敌人，根据提示按下△键进入肉搏战，划动触屏后一招干掉他。继续往前走会遭遇第一波敌人，在建筑物后按下○键蹲下射击可保证自身安全，射击时如果能击中敌人的头部可以得到更多的金钱。敌人会投掷手榴弹，注意看屏幕下方的提示，出现手榴弹的话要立刻移动躲避，清理完敌人后别忘记回收弹药。跟着队友往左边走，按△键爬到二层，马上就可以看到军火商的第一个据点，调查军火商可以购买各种武器，防护衣等，不过以玩家目前的金钱数应该是买不起的。接下来按 × 键跳到二楼对面，下层会增援 5 个敌人，躲在二层的掩体后面将他们全部歼灭并回收弹药，返回后往左走，在队友的帮助下跳上左边的高台触发剧情飞进目标大楼。这里可以强行突入或者潜入，潜入的话注意要装备消声枪。从大门的正面进入，将背对玩家的敌人使用肉搏的方式勒住他，逼他说出情报后跟着队友走，看到前方的敌人返回用消音武器破坏摄像头。选择强行突入就比较简单了，躲在门外速度干掉这里的所有敌人，队友会提示玩家安装炸弹，快速到门前装好炸弹后利用触屏的方式启动它，后退然后引爆炸弹（按 R 键）。进入保安中心触发剧情，这里会有很多敌人增援，撑一段时间让队友破坏保安系统，把赶来的敌人增援全部干掉后来到北面的目标地点滑下大楼。这里的密码大门有两种进入方法，其一是强行突破后清理完敌人输入密码进入；另一种是绕到二楼后从左边的武器库进入，这里强行突破要简单得多，清理完敌人后根据密码提示的图案，将密码大门左右对应的图标放到中央位置破译大门的密码。进入法庭区域一共会有两波敌人，不要贸然前进，在大门的位置进行远距离狙击，二楼控制机枪的敌人暂时不用管，队友会解决他，等队友夺走机枪后从楼梯左边可以轻松狙击掉其他控制机枪的敌人。往右走会再次出现敌人的增援，清理干净按方向键↑可以显示目标的位置，继续往右边走还会有三名敌人增援，干掉他们进入大门看到上将。消灭这里的敌人调查关着上将的大门，剧情后救出重伤的上将，此时队友由于抱着上将，是不会援助玩家的。调查关押上将对面的门，在门内清理增援而来的敌人，这批敌人一共三波，注意后面几波敌人会从侧面靠近玩家，不要贸然冲过去。解决掉电梯的敌人后等队友将上将抱进来，下降到撤离广场后会有大量的敌人出现，清场后出现本任务的 BOSS 坦克，多利用左右两边的机枪攻击，先杀掉坦克上的敌人，再冲到坦克左右两侧安装炸弹，拉开距离后立即引爆完成任务。弹药不够的话在中央位置可以找到军火商进行补给，直接攻击坦克破坏它也能过关，不过坦克的装甲比较厚，需要强力的武器或 Van-Guard 系统来对付。

任务 2 交战密码

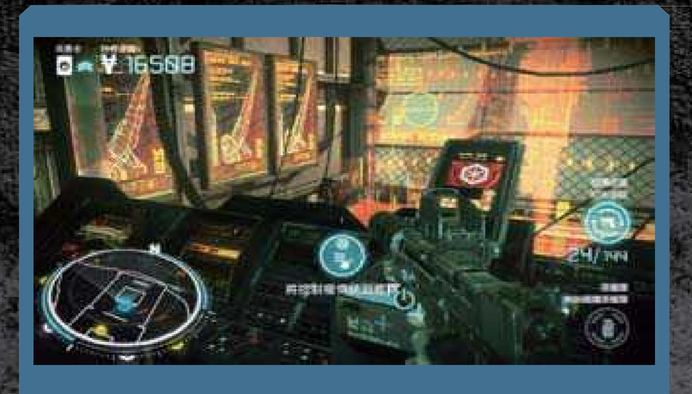


上岸后可以直接暗杀掉眼前的敌人，其

他敌人都在二层，跟着队友走，跳到二层就会发现狙击手，潜行过去干掉最前面的狙击手后再用消音枪干掉对面大楼上的，如果被发现的话下方会有大量的敌人增援，不要硬拼。这里要优先击破对面楼层的狙击手，不然普通难度被击中的话基本等于一击必杀。清理干净狙击手后把其他人引上来，躲在掩体里逐一歼灭，小心敌人的手榴弹，二层比较狭窄不容易躲避，另外对面有很多增援也会从二层的楼梯下来，全灭敌人前不要轻易冲过去。全灭敌人后按↑键根据提示从对面建筑上二楼，通过天桥来到有樱花树的地方，这一片区域比较大但敌人很少，强行突破或者潜入作战都没什么难点。清场后走紧闭大门右边的通道，在断裂的建筑物旁找到绳索滑到对面，这里的敌人非常多，不过队友会在对面支援（蓝色的瞄准线），如果要潜入的话，注意最下层 2 名敌人的视线范围，不要直接冲过去。强行突破就简单多了，不知道往哪走按↑会有提示。从最下层右边的楼梯爬到机舱内，这里也有很多敌人，不过掩体也很多，清理干净后从最前方进入巡洋舰。干掉 4 个巡逻兵后调查中央位置的大门，和第一个任务的大门密码破译方法一样。成功后进入本关最难的部分，敌人会从上方蜂拥而至，多利用掩体和散弹枪，不要贸然冲过去，被敌人包围住很容易死掉，肉搏太费时间也尽量不要用，很容易被敌人冲到面前秒杀。等队友赶过来清场后返回与队友汇合，跟着队友走，下楼梯后又是几波敌人蜂拥而至，一边清理敌人一边往左上方跑，高难度下建议优先清理敌人，低难度可以顶着子弹直接冲。从楼梯进入二层左边和右边分别破解两次密码，等队友被困住后直接从前方的大门冲出去，消灭挡路的敌人到达码头跳下巡洋舰过关。

任务 3 雷霆突袭

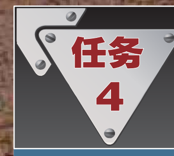
任务开始后直接从左边上楼，这里惟一的一个敌人会背对玩家，暗杀掉他调查面前的开关开启下层的安保大门。返回从中央进入安保区域，这个露天广场虽然大但其实非常简单，左右的瞭望台各有一名狙击手，先



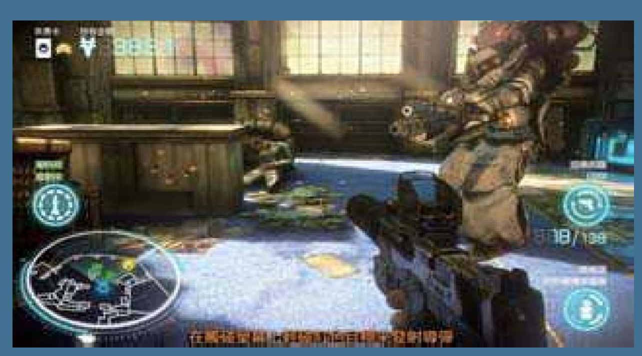
靠近右边的瞭望台干掉其中一名，在瞭望台等着其他敌人冲过来一一秒杀，最后再秒掉左边的狙击手就会出现关掉警报器的提示，警报器就在瞭望台上。关闭警报跳下瞭望台进入广场中央下方，从有军火商的通道进入发电室，这里的空间比较大，这里冲过去会被敌人围攻，建议守在正中央门口一一射杀敌人。清场后直走进入兵营，的敌人非常集中，丢一个手榴弹进去能炸翻一片。在最北面发现电梯，调查后会有 4 名敌人从电梯里出来，看准时机一个手榴弹直接搞定。启动电梯来到另一个广场，这里的目的是关掉左右两个瞄准设施，两个都在楼上，进入后启动它降到下层再开启才算完成一个，不过每关闭一个瞄准设施都会有大量的敌人赶来增援，找好掩体后快速削减敌人数量，一旦被包围很快就会阵亡。将两边的设施都关掉后按↑键找到控制室，破译控制开关将权限传送到舰队，往反方向返回杀掉背对我们的敌人，接下来就是保护这里的变压器，敌人会从各个方向赶来增援，此时我方会抛下 Van-Guard 武器，点击它后再点击屏幕左上方的按钮启动，看到敌人身上有红色的锁定圈直接点击屏幕就能发射飞弹，发射时注意附近是否有油桶，别把自己给炸死了。消灭源源不断的敌人后会再次提示玩家去之前的控制室，



开启发射开关炸掉敌人的巡航舰。接下来会出现大量的无人机，这里可以不用管它们直接冲到上层，利用滑索滑到对面。这里必须消灭两波无人机，不要到平台下射击，没有掩体危险性很高，站在原地的高台上逐一歼灭它们，4 分钟内完成后跳到下方的平台中央即可过关。



外交事件



爬上梯子到达大使馆门口，守卫的敌人大致有 8 名左右，想要潜入的话一定要注意下方的一名军官敌人，肉搏会导致进入审问状态而耗时过长被敌人发现，用消音武器干掉他从侧面楼梯进入大使馆 2 楼。如果选择强行突入则要注意正门口的一挺机枪，清理干净后进入大使馆。先上 2 楼等几秒，楼梯上的大门就会打开（潜入的话需要自己破译大门旁的密码绕进去），从上面绕下去消灭里面出来持有火焰放射器的敌人，不要与其正面冲突，伤害非常大，建议暗杀他们或者攻击背后的燃料罐。进入大厅后左转可以收到大使的求救信号，这里的敌人很多，最麻烦的是有 3 名持有火焰放射器的敌人，其中一名就在休息室正面，直线冲上去先干掉他，另一名等他出来后撤回大门外引他过来，然后冲上去暗杀掉，最后一名在休息室楼梯上，清理掉其他敌人后拉开距离在楼下慢慢狙击他。完成后上楼，开门时要注意，这里开门的瞬间会有光线挡住，正前方的阳台上有一名飞弹兵，直接冲过去的话很危险，要用消音武器或狙击武器远距离干掉他。接下来按↑键跟着提示一路直走，到达大使的位置发现他已经死了，之后的任务变为护送大使的儿子离开。这里我方会有一名强力的重装机兵队友支援，跟着他走即可，中途会不断出现敌人，地面的敌人可以交给队友搞定，我方则全力狙击使用飞弹的敌人，它们会出现在正对面的阳台上。跟着队友一路杀出去，完成后帮助大使的儿子从通风口爬出去，进入中庭后马上会遭遇一大波敌人，正面的几个敌人都很好收拾，侧面和对面楼上会有火焰放射器兵以及飞弹兵，这两个兵种一定要第一时间干掉，不然很容易被轰死。清场完成来到中庭正门，等大使的儿子说完话后再次出现一大波敌人，依旧是优先把后方的火焰放射兵干掉，撑一会对面的电梯就会启动，冲进电梯内按下开关过关。



包囊



一开始上岸后会立刻看到威胁平民的敌人，冲过去直接暗杀了他。接下来的海岸会有不少敌人出现，不过都只是最普通的步兵，全部清场可以赚不少钱。冲出海岸通过岩洞进入有阳光的地方，注意正对面就是机枪兵和狙击兵，不要被发现远距离干掉他们。如果没有狙击武器，就只能从下方的通道绕下去，然后走大门右边的小道，这里有杆子可以爬上去解决机枪兵。完成后返回 1 层给大使的儿子开门，继续跟着提示走，来到断崖前等一会，大使的儿子会过去放下铁板让玩家通过。来到另一个洞穴发现一大堆敌人，如果要强行突入的话，一定要在洞穴位置将敌人清干净，出洞口就会有载人机出现，用枪打起来会比较麻烦，如果能买一个 Van-Guard 豹科班的话就比较轻松了，快速将它轰下来进入前方的升降梯，来到最高层又会有大量的敌人守卫，想要潜入不太现实，还是逐个击破吧。他们的位置很集中，有飞弹或者手榴弹来个突袭效果很不错，但要注意对面的狙击手。一路杀过去，找到锁着的大

门后等上几秒大使的儿子就会开门，但要小心有 2 个敌人会直接冲出来，事先准备好应对。成功进入酒吧与博士汇合，再帮助他们拉开大门逃出去发生强制战斗，敌人会从中央和四面降下，地方比较窄，不要躲在中间，很容易被敌人丢手榴弹炸死。消灭 2 波敌人后会有重装机兵从正面突入，同时还会有 3 名敌人增援，建议用飞弹或者手榴弹快速清理敌人，再射击重装机兵的头部让他硬直，攻击背后的气罐就能干掉他（低难度下飞弹也可以直接炸死他）。出门后会有载人机出现，躲在酒吧的墙后面将其打下来，跟着提示一路逃亡，中途会有不少敌人挡路，惟一要注意最后出口对面有一名狙击手。最后跳跃到大桥上时会有大量敌人从对面冲过来，有手榴弹和飞弹在手可以快速灭敌，连续发射能轻松拿到多重射杀的奖励。抵挡一段时间后我方的救援会赶到，直接过去汇合就能过关，弹药不够的话旁边有军火商可进行补给。

任务 6 停电



一开始就是首次出现的空战，按住 R 键疯狂扫射即可，机枪不会过热导致停顿，高难度下可以根据敌人来袭的方向提前射击降低被击落的概率。着陆后先去炸两根管子，注意这里会出现无杀伤力的 NPC，不要攻击他们，不然会扣减金钱。右边会出现 2 名火焰放射兵，一旦被火喷到要快速奔跑拉开距离再反击。根据提示到最底层炸毁左右两边的管子，注意每炸毁一根都会有敌人增援。完成后从中央前进，右边会有敌人出现，消灭他们调查分岔路上的情报分析机破解密码可以得到一个情报。接下来直奔电梯位置，上升到防空炮区域得知要炸毁左右两边的防空炮才能让队友降落。这里比较难，由于受到干扰，地图和 Van-Guard 系统都无法使用，一开始快速解决掉正面门口的敌人，右边会有火焰放射兵冲过来，直接冲出去肉搏干掉他，接下来退回门内慢慢清敌。炸毁左边的防空装置后会有十几名敌人从玩家初始位置增援，退到对面慢慢打。完成后从右边的大门进入第二个防空炮的区域，在这里有一名火焰放射器兵，出门后右边也有一名，用最快的速度解决他们就没什么威胁了，破坏第二个防空炮后队友会来支援，同时地图和 Van-Guard 系统回复正常，不过此时敌人的增援是无限的，不要与他们纠缠，赶紧爬上楼梯与队友汇合进入下一区域。新区域有三个反应炉，玩家需要将它们全部破坏掉。先按下反应炉的按钮让它升上来，再攻击三条发光的电管就能毁掉反应炉，途中每升起一个都会有敌人增援，第一波都是普通敌人；第二波是大量无人机，这里最好有飞弹，低难度下顶着炮火将反应炉破坏掉可以让无人机自行爆炸；最后一波是无人机和普通敌人的混合部队，优先解决无人机。将三个反应炉全部破坏后根据提示在限定时间内撤退过关。



任务 7 恶意接管

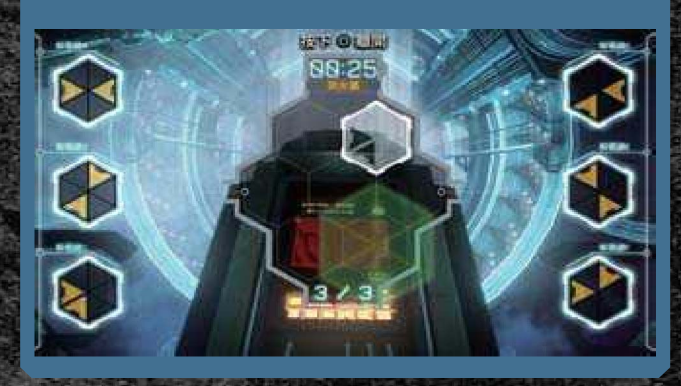


一开始就是猛烈的枪战，敌方的步兵会从左边接近我们，依靠掩体一一清理掉。本关很多地方都有接触式地雷，移动时一定要多注意墙上和地面，有红色闪耀的发光物就是地雷了，打爆它们再前进，被炸到就是秒杀，注意前进途中有一名机枪兵。来到军火商的位置会提示找底层屋顶的楼梯，根据提示一直往下走会看到本关第一个隐形狙击手，肉眼是看不见他的，只能靠他的瞄准线来源判断（或者看轮廓）。靠近杀掉他后下

降到中庭前的广场，这里没有地雷但有 5 名狙击手分布在周围，根据他们身上的瞄准线来判断其位置然后逐一射杀。绕到广场的另一侧后从开口的屋顶重回到大使馆内，注意路上有地雷，大使馆内部则更多，小心地破坏它们。从这里进入之前的中庭，又是满地的地雷，好在全都在视线内，慢慢清理干净。到达中庭另一边看到上将，进入之前护送大使的儿子逃走的区域，这里右边 2 楼有一挺机枪，将其他敌人清理干净后从右边的死角绕上去干掉机枪上的敌人，转身在原先大使的儿子被困的房间内干掉 2 名隐形狙击兵，冲到目标地点救出博士得到密码。接下来就是原路撤回，出来就会有大量敌人增援，其中对面和右边各有一名隐身狙击兵，下方的机枪也会被敌人利用，要往右边走引敌人出来的话要小心右边的地雷。回到中庭发现敌人装上了电波干扰器，地图和 Van-Guard 系统暂时无法使用，走到中庭一半位置敌人就会冒出来，利用掩体先干掉对面楼上的隐身狙击兵，其他敌人则要小心他们丢手榴弹。消灭 2 波敌人后，在中庭右上角的角落里可以看到干扰器，打爆它 Van-Guard 系统和地图都会恢复正常。继续前进，干掉敌人的机枪兵后撤回大使馆前（楼上有 2 名人质可以解救）。一出大使馆就会出现敌人的机器装甲，这里最好有大威力的 Van-Guard 武器例如豹科班（旁边就有军火商），或者绕着场地利用油桶给予其大伤害。将它打爆后又会有敌人增援，干掉他们使馆前会降下免费的 Van-Guard 装备，启动后只要不攻击都会自动弹开子弹，冲到目标地点降下吊桥，进入最后的防御战，敌人和机器装甲源源不断地冲出来，多利用这里的机枪，坚持一会出现提示后转身撤退过关。

任务 8 染满血腥的金钱

开始后就快速冲到掩体里逐一干掉冲过来的大批步兵，其中要小心远处的机枪兵以及高处的飞弹兵，清场后进入设施内，开门直接冲进去关掉防空炮（面前的敌人不用管，时间足够先破解密码，当然也可以等敌人出来先干掉他们），杀掉冲出来的敌人后，从左边进入电梯来到终端区域，杀光这里的敌人进入二层破解终端密码，成功后又会有 3 名敌人增援，干掉他们快速进入实验室。这里又是一场恶战，注意右上角敌人的机枪，绕过去干掉他后旁边马上会出来几名增援，别被他们偷袭了。接下来从机枪的位置继续前进，进入保管室依旧消灭光这里的敌人，开门对面就有机枪和飞弹兵。通过这里进入终端区域，先把后面出现的载人机破坏掉，进入里面破译密码获得病毒，再到底层左右两边的冷却管上装上炸弹，装完后上将会赶到，此时地图和 Van-Guard 系统再次受到干扰。可以选择直接冲出去，干扰器就设置在门口，BOSS 格雷上将虽然看上去和普通敌人一样，但超级耐打，而且近身肉搏会导致变成靶子，建议可以冲出去关掉大门启动炸弹直接过关（格雷上将的情报要全灭敌人后再用麻醉枪麻醉后审问）。





任务 9 绝命逃生



剧情最后一关，尽量购买强力的装备吧。等闸门打开后消灭从右边冲出来的2名敌人，带着大使的儿子启动电梯。出电梯后就是一场恶战，不要待在电梯里，敌人很大概率会扔手榴弹，另外先干掉二楼的狙击手，再注意左右两边的楼梯各会有一个火焰放射兵冲出来，最好能冲过去肉搏干掉。清理完毕后

冲到正前方，剧情后顺着绳子爬上去又是一场恶战，优先解决掉下面的敌人。从上面梯子绕到另一边，下来就会遇到 2 名重装机兵，这里麻烦的是不能使用地图和 Van–Guard 系统，只能打他的头部让其硬直后再打爆身后的气罐，或者直接丢手榴弹，另外大使的儿子也会丢气罐下来，多加利用。将 2 名重装机兵干掉后大使的儿子会放绳索下来，往上爬的途中会冲出一大堆敌人，爬上去后快速清场，靠近对面的电梯会冲出一名火焰放射兵，守在电梯旁秒掉他，启动电梯进入最终 BOSS 战。

最终 BOSS

最终战一共分为两个阶段，第一阶段他会不断召唤敌人支援，清理干净他就会乘坐飞行器登场，推荐使用飞弹等武器攻击他，狙击枪的话很考验玩家的射击准度，打到一定程度他还会召唤一次敌人，再次清干净后猛轰他（弹药不够可以找场景里的军火商补给），将其轰下来后进入第二阶段。这个阶段 BOSS 会降落到平台上，使用各种强力武器攻击玩家，他不行动的时候是有防护罩的，只有在其射击时进行反击，不要让他近身（近身时他会用威力极大的武器攻击玩家），边移动边反击，等大使的儿子升起电磁桶后可以引他过来打破罐子炸他。场景内不时会有 3 个一组的敌人支援，但支援次数有限，嫌麻烦的玩家也可以先把敌人全灭后再专心对付 BOSS。不要妄图与其肉搏，他的速度很快（有自信的玩家也可以试试），如果要用飞弹炸他切记一发一发地用，不要无脑乱射。将其打倒后上飞机，主线通关。



全情报获取方法

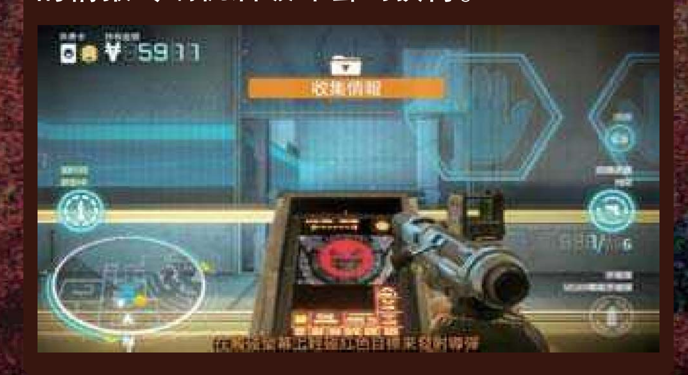
情报的获得方式有两种：一是审问敌人中的军官，这种敌人在外貌上明显和其他敌人不同，很容易区别，靠近后肉搏即可（注意只能在其未发现的情况下肉搏才能进入审问状态），注意肉搏的时候其他敌人是会行动的，旁边有人的话很容易被发现导致审问中途被偷袭。第二种方式就比较简单了，找到场景中的情报终端机，破译密码后获得。情报每个任务固定有 6 个，获取情报推荐新手难度，Van–Guard 装备构司和麻醉枪 M2 是基本配置，个别任务会用到 Gas 手榴弹，具体可以参考以下的情报收集部分。

任务一　伸张正义

第一个：第一次飞行进入目标大楼遇到的第一个敌人，冲过去肉搏或用麻醉枪麻醉后审问。

第二个：在该区域内保安中心监控室的军官，这个军官需要先从右边的区域走过去爬到二层，这里有个通气口的阀门，打开它后回到一层消灭所有敌人，再把 Gas 手榴弹丢到保安中心监控室内（从正门上方的通气口丢进去），这样可以逼他出来，给他一麻醉枪后上去逼问即可。注意不能用炸药炸，也不要贸然冲到毒气烟雾中。

第三个：将该区域的敌人全部清理干净，要往下降到法庭前，往右边走，这里可以从窗边的小边缘走到最右边的房间内，调查里面的情报终端机后破译密码获得。



第四个：到达法庭后在不被发现的情况下，走左边的门进入下层（需要一路按钮开门），不要触发警报（触发警报的话人质会被枪毙，无法拿到一个相关奖杯），将面前的敌人暗杀掉并破坏上方的摄像机，解开密码进入右上角显示有人质的房间就能看到军官，注意开门瞬间立刻就要发射麻醉枪，成功的情况下不但能取得情报救出人质，还可以获得奖杯“交叉询问”。

第五个：在法庭走左边的楼梯来到有军火商的位置，调查旁边的开关开启法庭右边的门，进入后往下走就可以在小桌子上看到情报终端机。

第六个：进入审问室前的区域，最右边有一个满是椅子的房间，调查墙上显示屏旁边的情报终端机破译密码后获得。

任务二 交战密码



第一个：一开始进入二楼后，对面废弃建筑一楼中央位置接待台上有情报终端机，破译密码后获得，这里会有敌人冲出来，建议清理干净再破译。

第二个：本关有樱花树的地方看见的第一个正在巡逻的军官，用麻醉枪或悄悄跑过去暗杀都可以得到。

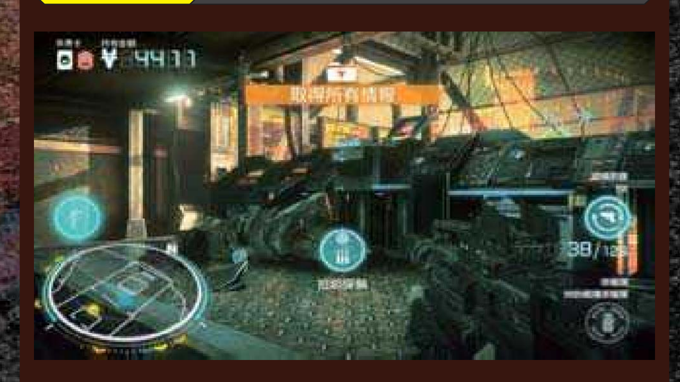
第三个：巡洋舰内第二个房间内的军官，建议悄悄过去把第一个敌人暗杀了再过去审问，如果被发现的话可以先给他一发麻醉枪，再清干净其他敌人后审问，但速度一定要快。

第四个：通过巡洋舰进入有白色 NPC 的实验室前，必定可以看到这名军官和一个敌人讲话，等他对话完毕后冲过去先暗杀掉敌兵，然后快速麻醉他审问情报，或者等他与其他敌人汇合后再利用实验室前的门把他引出来。

第五个：就在第四个情报处、军官与敌人交谈的位置，最后那个敌人所在角落里的情报终端机，建议取得第四个情报后再来慢慢破译这个。

第六个：在第一个剧情必须破译密码的混战后，前往与队友汇合进入升降梯前，在升降梯右边墙上有情报终端机，这个比较容易错过。

任务三 雷霆突袭



第一个：一开始下车后，上 2 楼开大门的位置，解决敌人后就在旁边的房间内有情报终端机，需要将玻璃打碎后再跳进去

第二个：这一个比较麻烦，必须在不触发警报的情况下穿越本关的第一个露天广场，然后乘坐电梯到下层，出门后就可以看到该军官在前方的门内（触发警报该军官会消失），推荐用 Van-Guard 构司。

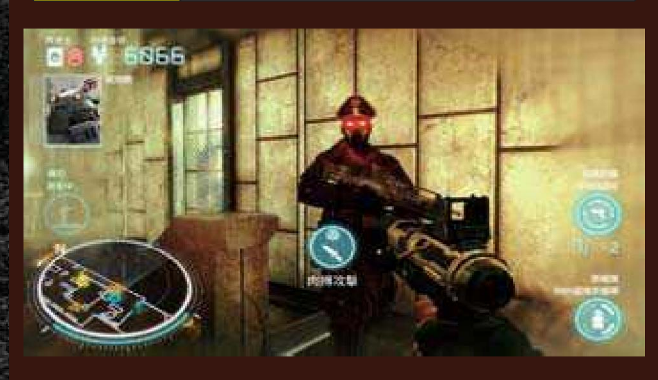
第三个：返回第一个露天广场，从中央的通道往下走（就是持有第二个情报的军官所在位置的下层），在有敌人巡逻的房间里右边通道上的情报终端机，注意敌人和摄像机，建议获得第二个情报后再拿这个，不用担心不小心触发警报的问题。

第四个：这个军官无论是走上下路线都会出现，推荐拿了第三个情报后直接进入士兵休息室开战，军官会在休息室的最后面，速度消灭前面的敌人后将其麻醉审问，如果走上方路线的话，军官也会在混战中出现，别太快打死他即可（不管走哪条路线都要触发警报）。

第五个：从休息室坐电梯上来后立刻往后方走，在控制室内就能看到这名军官，建议出电梯就冲进去，立刻给他一发麻醉弹，然后冲到前面把这里惟一的一名敌人暗杀掉，再返回审问他即可，这样做不会触发警报，不用担心审问后被一堆敌人包围。

第六个：这个最简单，从士兵休息室上来，在一层左边有机关枪房间内墙上的情报终端机，绕一圈就能看到，破译也只需要一次即可。

任务四 外交事件



第一个：一开始在大使馆外面就能看到的军官，最好等他移动到柱子背后冲过去麻醉他再审问，否则很容易被敌人发现。

第二个：在大使馆二层的看台上，可以从左侧小巷的梯子爬上去，注意如果玩家在大使馆前被发现的话，这名军官会冲下来攻击玩家，根据地图上的提示不要把他打死，留到最后麻醉了再审问也可以。

第三个：大使馆的楼梯上，在楼梯中间左边有扇带锁的门，破译密码后进入就能看到办公桌上的情报终端机。

第四个：进入图书馆区域后，直走就能看到梯子，爬到二层该军官就在前方废弃的小房间内，注意中途会有敌人出现，可以装备Van-Guard构司冲上去麻醉审问，如果不幸被发现的话，该军官会冲下来，注意别杀掉他，留到最后麻醉审问即可。

第五个：就在取得第四个情报的军官所在的位置，下楼后书架旁边墙上有情报终端机，很容易就能看到，建议全灭这里的敌人再破译。

第六个：与重装机兵作战到达一层后，左边桌子上有情报终端机，将这里的敌人清理干净后再破译。

任务五 包囊

第一个：在海岸线杀掉第一个威胁贫民的敌人后，继续往前走看到的第一个敌人即是，旁边会有其他敌人巡逻，先将其麻醉，等巡逻兵转身后再冲过去审问。

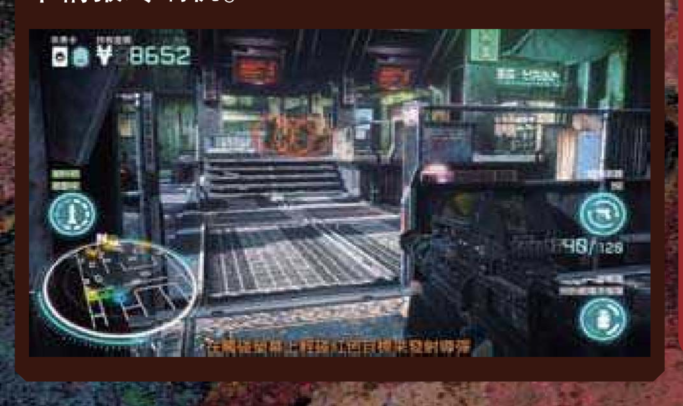
第二个：到达黑市外围，可以看到第一挺机枪的位置，从下方的道路潜入，沿着房子的边缘爬到有机枪的位置，消灭这里的敌人后跳到房间内就能看到该军官，就算触发警报也能获得，这里敌人很少，也可将军官留到最后。

第三个：在大使的儿子帮玩家放下吊桥的地方，前进可以看到一堆敌人，往右边看可以看到一个敌人对着墙壁，那就是情报终端机的位置，建议全灭了敌人再去破译。

第四个：坐电梯来到黑市前，出电梯就可以看到正在和NPC谈话的军官，等左右两边的敌人走开后冲上去麻醉审问即可，被NPC看到不会触发警报。

第五个：就在持有第四个情报的军官右边的房子里，挂着食物的房间内绕进去就能看到桌子上的情报终端机，推荐拿了第四个再来拿这个情报，被敌人发现的话全灭他们再破译。

第六个：在冲出黑市后，一路撤退到快要到桥的位置，在一条小道上有三名敌人，其中一名敌人会从房子内冲出来，干掉他进入左手边的房子，在墙壁上就能看到本关最后一个情报终端机。



任务六 停电

第一个：在到达精炼厂后，在左边冷却管装炸弹的区域里，就在冷却管附近的位置可以看到军官，这里还有一名火焰放射兵，两人的视线正好是相反的，可以先解决他再绕到军官身后麻醉审问。

第二个：就在左边冷却管的区域内，中央靠左边的墙上有终端机，比较容易漏掉，仔细绕一圈就能看到。

第三个：破坏两条冷却管后，找电梯的楼梯

右边墙上有情报终端机，必定会经过此地，很容易就能看到。

第四个：进入电梯上升到有干扰的第一个防空炮区域，出门就可以看到楼梯下有军官背对玩家走过去，建议直接冲出去杀掉左边离玩家最近的敌人，然后下楼梯左转用麻醉枪瞄准，等军官一出现立刻麻醉进行审问。

第五个：成功破坏第一个防空炮后，进入右边的潜艇存放区，在玩家进入的方向的正下方，建议消灭这里的敌人后绕一圈，在墙上就能看到情报终端机。

第六个：破译密码门后进入第二个防空炮的区域，往右走暗杀掉火焰放射兵，往下看就能看到军官在下面巡逻，这里除了军官还有一个敌人，建议玩家站在高台上先麻醉军官，然后爆了敌人的头，再破坏摄像机后跳下去审问，这样就不会触发警报了。



任务七 恶意接管



第一个：在开始的混战后走左边进入的第一个小房间里，转动一下视角就可以看到墙上的情报终端机。

第二个：在通过满是地雷的中庭后，看到格雷上将将大使的儿子带走，继续前进到大使馆内部就能发现在楼梯中央与敌人交谈的那个军官，注意这个军官周围有很多敌人，想要潜入暗杀还是比较困难的，由于场地很大，推荐可以直接全灭了所有敌人将其留下麻醉审问（先给他一枪麻醉弹让他睡一会）。

第三个：继续前进到二层，在关押博士的房间前，有 2 名隐身狙击兵的地方可以看到这名军官，建议可以直接将军官麻醉后冲进去解决 2 名隐身狙击兵，这样审问非常安全。

第四个：最简单的一个，在关押博士的房间内，转动一下视角就可以发现门旁的情报终端机。

第五个：比较麻烦的一个，返回中庭后遭遇敌人的伏击，这名军官会在第二波敌人的最后冲出来，由于地图被干扰所以无法从地图上确定他的位置，但从外貌可以判断出来（没带面罩的），推荐可以冲过去先破坏右边的干扰器，或者等军官出来将其麻醉后清理干净敌人再审问，不要手快把他误杀了。

第六个：取得第五个情报后往目标地点走，就在中庭前方被炸坏墙壁的桌子上有情报终端机，非常醒目。

任务八 染满血腥的金钱



第一个：混战结束后进入设施内部看到格雷上将离开，等一下外面的 2 个敌人就会进来，把他们干掉后绕到外围最里面转头就能看到墙上的情报终端机。

第二个：取得第一个情报后开门进入电梯来到下层，一出门走到前面就可以看到爬梯子的这个军官，建议冲过去将旁边两个敌人暗杀了，再爬上去麻醉审问。

第三个：取得第二个情报后进入下一个战斗区域，将这里的敌人全部清理干净后，保持进来时的方向往地图右上角走，走楼梯后左转进入右上角的房间内，在这个房间内右边小门的尽头即可看到情报终端机。

第四个：还是在这个区域，进入二层在中央解除门锁的房间内，可以找到一根往上爬的杆子，爬上去后不要动方向，往前看可以看

到对面的平台上有楼梯，走过去爬到最顶层，走几步就能看到中央位置的情报终端机。

第五个：前往下一个区域，这名军官就混在所有敌人中间，他会走到最中央的位置巡逻，看地图上的标识就能判断，建议全灭这里的敌人，等他冲过来麻醉后再审问。

第六个：本关最后的 BOSS 格雷上将，在其出现后先将她麻醉再消灭其他的敌人，最后慢慢审问，不要一麻醉立刻就开始审问，这样很容易被周围的敌人围攻。

任务九 绝命逃生



第一个：进入电梯返回下层后，一出电梯就可以看到远处的军官，这里的敌人比较多，建议将上方的隐身狙击兵干掉再远距离麻醉军官，冲过去直接审问。

第二个：该区域第二根柱子的位置有楼梯，爬上去后转头，情报终端机就在梯子旁边的墙上。

第三个：就在与两名重装机兵战斗的场景内，某个柱子背后有情报终端机，建议把重装机兵消灭了再去回收。

第四个：解决两名重装机兵后，顺着绳索爬上去会触发大使的儿子被军官劫走的剧情，上去后先消灭所有敌人，再麻醉这名军官即可，他不会逃走，但要注意靠近他后旁边的门会有一名火焰放射兵出来，不要冲过去就开始审问。

第五个：就在这个区域，爬绳索上来的右手边有个梯子，爬上去后可以看到左边墙上的情报终端机，建议拿了第四个情报后再回来拿这个。

第六个：最终 BOSS，将其打趴下后靠近他审问即可，由于有敌人干扰且他趴下后一定时间就会死亡，建议先将敌人清理干净后再专心对付他（敌人增援次数是有限的，大概 5 次左右），将其打趴下后快速冲过去审问，不建议用飞弹炸他，有可能直接炸死，也不要没等他趴下就直接冲过去肉搏，是打不过他的。

白金奖杯之路

本作中的奖杯分为在线奖杯和单机奖杯。在线奖杯的获得方法很简单，但想要靠实力获得的话需要一定的练习，当然技术较差的玩家也可以约朋友直接刷，很快就可以拿到；单机奖杯中除了杀敌 10000 名和几个契约类型任务全完成比较花时间外，其他都没什么难度，老兵难度过关可以在后期多刷钱来降低难度，其他的奖杯就只是花时间的问题了，总体的获得难度不大。



奖杯基本信息			
奖杯总数			
白金	金杯	银杯	铜杯
1	2	8	42

白金难度	4
白金时间	约 60 小时
在线或联机奖杯	有
有无奖杯 BUG	有（铜杯：神枪手）

奖杯打法



白金



白金

获得除该奖杯外的所有奖杯。



出类拔萃



金杯

以老兵难度完成所有的剧情任务。任务一共9个，老兵难度和其他难度最大的区别在于敌我双方的攻击力和体力差，除此之外部分强制战斗的敌人数量会增加，同时没有辅助准心，不过敌人的基本配置和前两个难度没有变化，一开始不熟悉操作手感的玩家可以先用其他难度试一下手，购买完全部装备再选择该难度，同时攻关时多注意调查军火商来进行即时保存。



任务至上



金杯

完成所有潜行、破坏和精准类任务后直接获得，本作中单机模式下最难的奖杯之一。



意志坚定



银杯

不限难度完成所有的剧情任务。



潜入阴影



银杯

不限难度完成所有潜行类的契约任务，潜行任务除了潜行要求外，大部分还有暗杀XX人、破坏指定数量的保安摄影机和狙击XX人头部等要求，Van–Guard装备中的构司是必备的，优先完成潜行的要求，再完成杀敌要求，完成任务时多按↑来确认任务要求，一旦其中一个失败都可以从上一个保存点重开，这一点比较方便。



大扫除

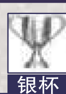


银杯

不限难度完成所有破坏类的契约任务，相比较其他两个契约作战任务来说要简单很多，选择新兵难度并多刷点钱，按照要求猛轰即可，部分需要破坏武器箱等物品的要求会在地图上显示，离开每个区域前多注意观察一下，“怜悯杀害”的话则不要射敌人头部，打腿让敌人趴下再过去肉搏就行。



完美执行



银杯

不限难度完成所有精准类的契约任务，这类任务多以爆头、限时为主，相对于其他契约任务，这个任务的限时算是比较难的要求，精准的话使用防弹衣或Van–Guard装备甲拉培，冲到近距离瞄头一枪一个节省时间，推荐选择新兵难度来完成该类任务。



通晓内情



银杯

获得所有情报，取得的方式比较自由，可以潜入也可以强攻，只要获得目标情报即可，且不限难度，推荐新兵难度并参考前文的全情报获得方法。



百人队队长（在线奖杯）



银杯

多人游玩下完成100场对战，无难度慢慢刷吧。



座无虚席



银杯

完整收集一组英勇卡牌组，英勇卡的获得方法有三种，完成奖章、收集情报以及多人游玩下杀死其他玩家掉落，其中完成奖章和收集情报完成时获得的英勇卡是玩家目前没有获得的。一组英勇卡有52张，有条件的玩家可以在多人游玩下杀死其他玩家收集20张以上不同的，再完成所有情报收集，这样可以获得27张不同的，剩下的完成几个简单的奖章即可。



百万富翁



银杯

赚取一百万贝克达元，这个没难度就是比较耗时间，高难度下获得的钱会比较多，也可以装备增加获得金钱的防护衣来提升赚钱速度。一百万指的是获得金钱的总数，包括买装备已经消耗过的。



伸张正义／解码／出击／外交政策／成功送达／关门大吉／换边／目标到手



铜杯

不限难度完成剧情前八个任务。



入侵防火墙



不出错的情况下完成一个Van–Guard入侵，简单来说就是破译密码了，非常简单，第一个任务里就能获得。



进入商店



在任务中进入军火商的武器商店即可，第一个任务必定获得的奖杯。



逆转局势（在线奖杯）



多人游玩下被其他玩家肉搏的时候成功反击一次，反应速度够快即可。



供应链（在线奖杯）



多人游玩下累计收集10个Van–Guard容器内的内容，任意模式的战斗都会随机在场地中出现Van–Guard容器，累计调查10次后获得。



防空（在线奖杯）



多人游玩下击落10架Van–Guard无人机，无人机包括曼螳攻击机、弧光导弹、沃涂和斯该夫锐，直接射击即可，多往天上看。



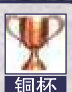
新手（在线奖杯）



多人游玩下完成一场对战。



闪亮人物（在线奖杯）



多人游玩下被对手麻醉枪击中后复原，中麻醉枪后需要很长时间才会复原，这个没有其他玩家配合的话会比较难，实在不行的话还是找个朋友互相刷吧。



全方位（在线奖杯）



多人游玩下所有模式中各胜出至少一回合，包括了佣兵、游击和战区三个模式，只要求胜利即可，不用得第一。



小心



被降落的Van–Guard容器压死，这个奖杯推荐在任务三最后免费给你的那个Van–Guard武器处获得，提前走到武器降落的地点等着被压死即可获得（目标地点的左上角），另外多人游玩下被随机降落的Van–Guard容器压死也可获得。



救星（在线奖杯）



多人游玩下救助受伤的队友，拉起受伤的队友即可，多人游玩下很容易就能遇到这种情况。



拿开你的脏手



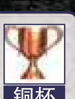
多人游玩下队友受到敌人的盘问时，杀死盘问者。敌人把我方队友按在地上准备杀掉时干掉他即可，也是比较容易遇到的情况。



Guard武器斯该夫锐即可，等坦克出来后启动猛点坦克，推荐新兵难度拿这个奖杯。



拦截



在敌人从运输船上游绳而下前将他们全部杀死，这个最简单，购买Van-Guard武器豹科班，在任务“伸张正义”一开始上二楼调查过军火商后立刻启动，跳到对面等敌人的运输船出现猛轰即可，同样推荐在新兵难度下操作。



顾虑周到



没人造成平民伤亡的情况下完成任务“包囊”，该任务一共有5个平民，一开始遇到那个必须帮他杀死敌人解围；第二个和第三个要注意他们会夹在军官中间与其对话（从电梯出来时）；最后两个在酒吧内，看见玩家就会跑基本不会误杀。



海滩巨浪



在任务“包囊”里摧毁所有藤壶，这个藤壶就是墙上会动的触手，一共有14个，靠近后就会蠕动，很容易发现，用飞弹发射器等爆炸型武器来破坏它，移动的时候多注意转动视角来观察周围是否有漏掉的。



别想回家



在任务“停电”中摧毁赫尔盖斯特撤离用的载具，新兵难度下使用Van-Guard武器豹科班狂轰即可。



刽子手



在任务“恶意接管”中确保沙维奇死亡，剧情救出他后等他说完话给他一枪即可完成。



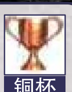
缓刑



在任务“恶意接管”中确保沙维奇存活，和奖杯刽子手冲突，最后不杀他即可，需要分开两次完成。



热腾腾



在任务“染满血腥的金钱”中，在实验室01的焚化炉中焚烧一个敌人，在任务中进入实验室01会有提示，焚化炉就在场景中央，故意被敌人发现后引一个敌人进去，出来关门并启动焚化炉，启动开关在焚化炉外四周的墙壁上，注意不要进去后反被锁在里面，同样推荐用新兵难度来完成。



确保万一



在任务“染满血腥的金钱”中把格雷上将锁在保管室中引爆炸药，这个相当简单，新兵难度等安装好炸药后，不要与她正面冲突，直接冲出去开启开关关闭大门启动炸药即可（可以装备防弹衣）。



近距离接触



在任务“绝命逃生”中从背后肉搏攻击最终BOSS班诺特，最终BOSS战中装备Van-Guard武器构司，没被敌人和BOSS发现的情况下启动，从背后靠近最终BOSS后发动肉搏攻击即可获得，也可以先把敌人全灭后再来完成这个肉搏奖杯。



这是一款真正发挥了PSV机能的作品，无论是画面、操作和内容方面都无可挑剔。游戏的单机部分虽然只有简单的9个任务，但每个任务还有精准、潜入等其他挑战模式，配合丰富多样的装备武器，无论老手还是新手都能找到挑战的乐趣。多人游玩下玩家可以进行单挑对抗和组队对抗，爽快的同时也大大增加了游戏时间，喜欢FPS的玩家没有理由拒绝本作。





安全吗?



盘问一名敌军，这个奖杯指的就是审问敌方持有情报的军官，成功审问第一个军官时即可获得。



正中头部!



射击头部次数达到1000次，没什么难度，1000次的数量不算少，慢慢累积吧，多人游玩下射击头部的次数也会算在内。



夺命先锋



连续以肉搏战的方式杀死12个敌人，选择新兵难度并装备防弹的防护衣，找个敌人比较多的场景冲过去顺着秒吧。



神枪手



远距离干掉一名敌人，这个奖杯有BUG，有时候拿到远距离的射杀奖励也没办法拿到这个奖杯，只能多试几次，另外一定要用狙击枪。



备受尊崇



获得英勇卡阶级中的A，英勇卡每天都会更新，大小可以通过杀敌来不断增加，花色可以根据使用的武器类变换。



杀人机器（在线奖杯）



多人游玩下完成10次连续杀害，这个必须中途一次不死连杀10人才能达成，不限制任何方式，技术不到位的话还是小有难度的，实在不行可以找朋友来刷。



幽魂



在Van–Guard构司启动后从背后肉搏杀死敌人，很简单的奖杯。



血钱



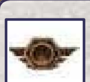
杀死10000个敌人，这个奖杯算是游戏中最难拿到的奖杯之一了，通关后包括刷完其他奖杯，杀敌人数最多也只有5000左右，剩下的都必须慢慢刷，虽然没啥难度但相当花时间。这个杀敌人数在剧情任务和多人游玩下杀死的敌人都算在内，想要长期在线的玩家也不用担心。



给我那个



在黑杰克的军火铺购买一个商品，第一个任务就可以完成的奖杯，注意是购买商品，不是补充弹药。



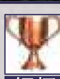
最佳顾客



购买黑杰克军火铺里的所有商品。



武器专家



使用黑杰克军火铺中的全部武器、手榴弹、防护衣和Van–Guard，这里使用过的条件指至少开过一枪、丢过一次手榴弹、穿过一次防护衣、使用过一次Van–Guard等，在武器奖章内可以查看到武器的使用情况，灰色表示从没使用过的，装备后开一枪即可。



低调



在任务“伸张正义”中不触发警报进入保安中心，这个和情报获得的方法相关，必须开启二层的通风口然后丢Gas手榴弹进去把军官逼出来，具体可以参考情报获得部分，惟一要注意的是将军官逼出来后需要立刻把他干掉，不然被他看见也算触发警报。



交叉询问



在任务“伸张正义”中下降到法庭后，在不被发现的情况下审问左下角房间内的军官并救出人质，推荐选择最低难度并装备Van–Guard构司。



人类大战机械



在任务“伸张正义”最后的坦克战中，不使用装炸药的方式破坏坦克，用Van–



北京 德科

中秋假期前夕，3DS的《怪物猎人4》发售，京城各路渠道出尽百宝，都为渴望这款大作已久的玩家们倾巢出动，势必抢首发、争限定，做到第一时间出货。不想（其实有经验的还是能想到的）帝都“政经一体”的人文地理特色使得中秋节前各地送礼大军一股脑倾倒一场滂沱的月饼雨，快递被爆仓，达到集散中心的游戏整整推迟了两天才发到各地商家手上，而提前预订的玩家却早已是等到崩溃。个别请快递吃过烤串的商家有幸靠私交13号便拿到货后赶紧忙碌起来招呼新老顾客，剩下的除了继续催促以外也没有什么更好的办法。价格自然是越早拿到的越贵，到中秋节假期为止，多数商家的价格还是420元左右，限定版主机黑色普遍在2600元，而白色则货源较少，很多店铺都没有抢到，只不过玩家对于高端冷艳的限定主机还是看的多买的少，因此也没有造成什么实质的影响。客观来看，这一次的《怪物猎人4》货量充足，十一黄金周前价格便已经跌破400直冲350而去，入首发的玩家们也大可不必喊冤，毕竟正是因为有你们那敢死队般的铁杆支持，在这个正太都已经“累感不爱”的年代里为自己喜欢的事物把商家们逼成了计时器（数字版在你们眼中绝对就是nothing），等待游戏和购买游戏的乐趣也是游戏完整体验的一部分，对吧？



PSV方面则是作出了硬件的调整，“十一”之后PSV－2000型即将全面上市，因为商家们早有防备，所以1000型也都存货不多，借着黄金周的热度基本能够清仓。如果是不着急的话建议玩家们就直接购买2000型为上策，倒也不是说2000型必然进化明显什么的，只不过犯不着去帮商家消化存货就是了。



本辑PSV相关行情，主机方面价格和上辑保持一致：略有下调，而记忆卡和部分游戏则很微妙地大幅跌价，大家可以看到本辑的4、8、16和32G记忆卡的价格可以说是实体店的历史新低，尤其是8G和16G，120和220简直就是当初4G和8G的价格嘛。游戏的话，《龙之王冠》港版日文更是大跌100元，本辑报180，还以为是廉价版的价格，其他游戏均有20～30元的跌幅，具体原因未明，可能是PSV-2000和PSV电视盒公布后上游供货觉得要清掉些库存吧。

对于PSV-2000和PSV电视盒，感觉完全就是把PSV应该拥有的视频输出功能拆开后的副产物（PSV-2000确认不能单独视频输出，PSV电视盒你懂的），那么PSV游戏卡槽旁边的迷之插槽可以说是完全废掉了，只是个通风口罢了，这个会不会是索尼见那个手机用的无线高像素摄像头如此受大众欢迎于是搞出来的突发其想呢？实在是耐人寻味。不过PSV-2000数据接口改为通用USB口了实在是可喜可贺。

3DS方面，本辑基本是猎人专场，黑白两种《怪物猎人4》同捆限定版报2150左右，传说中的e-Capcom限定《怪物猎人4》+雄火龙剑装猎人塑料人偶套装有少量货源，报850左右，两样都不便宜。而烧录卡对价格的影响也开始变小，4.5系统以上还是1250，而4.5系统以下相差的价格也只是几十块而已，美版上辑还不受影响，本期也加入了这个行列，这得益于那个烧录卡目前还不太给力，所以大家暂时恢复理智，毕竟3DS不是只有卡带游戏。



各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	-	1150	1250	850	40	60	100
北京	绿洲电玩	1050	1050	1250	750	70	100	170
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	1280	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1200	1200	1350	680	70	90	130
安徽合肥	大拇指电玩	1150	1150	1450	750	75	95	160
广西南宁	光派电玩	1150	1150	1400	750	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1200	1350	70	120	220	400
北京	绿洲电玩	1080	1230	120	180	300	490
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1290	90	180	280	480
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1150	1200	80	160	260	460
安徽合肥	大拇指电玩	1250	1200	85	150	255	385
广西南宁	光派电玩	1200	1500	120	180	280	450

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 钢琴

一年一度的TGS圆满结束，展会上公布的诸多消息不知道哪些正中读者们的下怀呢？要是没找到感兴趣的东西，就来看看本次的介绍掌机周边有没有你中意的吧。

3DS LL专用扩展右滑杆握把

品名	扩张ハンティングパッド(3DS LL用)
出品	Cyber
对应机种	3DS LL
官方价格	1980日元

Cyber出品的扩展右滑杆握把，虽然在早几辑已经为大家介绍过，但当时官方只是放出了概念图和简单的官方介绍，实物还没出来，现在实物图出来了，下面来进一步看看细节的部分：使用时需要安装两节7号电池，连续使用时间可以达到160个小时左右；握把重量154克，那么加电池的总重就有200克左右，3DS LL重量约为336克，一共是536克的东西拿在手上，可谓厚重感十足；为了弥补因为设计上的需要而被遮住不好按的L/R两键这个缺憾，除了右滑杆，握把上还有L键和R键两个扩展键，手感不知道如何，个人觉得做成扳机型会好很多；3DS LL卡槽外侧有个可活动的防护罩，可起到防止卡带丢失和一定的防尘作用，贴心的小设计；看图可知3DS LL装备握把后SD卡槽和触控笔槽基本是不能活动的了，所以握把底部有两个触控笔槽，方便触控笔的使用（有点象发射鱼雷的感觉）。



任天堂官方3DS LL扩展右滑杆硅胶套

品名	扩张スライドパッド用シリコンカバ-3DS LL
出品	Gametech
对应机种	3DS LL扩展右摇杆
官方价格	1470日元

俗话说“任天堂养活了不少周边商”，这一点都不假，相信有经历过Wii体感年代的人会深有同感。到了3DS年代，驾轻就熟的任天堂再次为周边商提供了一场丰盛的大餐，很多人觉得3DS的扩展右滑杆（或者更多人喜欢称其为“假肢”）是个相当滑稽的笑话，但在周边商们看来，这是个机遇，现在连笑话都有了硅胶套，收纳包很早就有，可能在不久的将来会出现专用的收纳壳。GAMETECH的这款产品可能是目前市场上第一款扩展右滑杆硅胶套，设计上没什么特别的地方，包得挺严实，音频输出口的部位做成了防尘塞的形式，绑挂绳的部位镂空，这些小细节挺有心思。本来3DS LL套扩展右摇杆个头已经够大了，现在还加硅胶套，基本是要塞级的装备，喜欢大的朋友还不赶紧来一套?







怀旧风PSV装饰外壳

品名	レトロフェイスケース(PSV用)
出品	Cool Clown
对应机种	PSV
官方价格	780日元

继3DS版后，这个写作怀旧读作时髦的装饰外壳推出了PSV的版本，不像3DS版那样有“GAME & TOUCH”，取而代之的是×○△□这几个PS系列游戏机的标志，要是屏幕底部再多个“PS VITA”字样感觉上会更贴合主题。本产品有1.58毫米的厚度和38克的重量，在同类产品中算是比较厚的了，甚至会略微臃肿，但同时也代表更坚实的防护，至于START和SELECT键的问题就不吐槽了，就算不装壳这俩键也是令人呵呵；PSV上除SIM卡槽外，各种端口都能在装备外壳的状态下正常使用，不过SIM卡槽用到的机会较少，因此影响不大；外部装饰基本OK，内部则有点让人担忧，看图可知和PSV接触的内部结构无任何缓冲层，很可能会对PSV这种全镜面的表面造成损伤。







3DS LL无线充电接收器

品名	置きらく充电レシーバー for 3DS LL
出品	出品：Spec-Computer
对应机种	3DS LL
官方价格	2310日元

Spec-Computer这厂商或许在掌机周边界还是个无名小卒，不过在日本的手机周边市场，人家可是占有一席之地的，专门做苹果旗下智能手机和平板电脑的周边。其出品的周边有个特点，高科技但又略蛋疼，比如USB头皮屑观察摄像头，又或者是USB口腔查看摄像头等等。本辑介绍的3DS LL无线充电接收器就是Spec-Computer出品的一款产品，接收器的本体是一块3DS LL底盖，因为接收器电路板的关系，底盖比原装的要厚一些，充电输出端连接的是充电口两侧的辅助充电端口，避开了主充电端口，所以依旧可以用火牛来充电。本产品只有接收器而不包含无线充电器，需要另购，由于使用了国际无线充电标准Qi，所以目前市面上的无线充电器都可以使用，国内的话一个无线充电器大概要110左右。要用上这款周边需要花费240元左右，算比较贵了，而且Qi标准无线充电的原理和电磁炉差不多，无线充电距离极为有限，不能满足边充边玩的条件，所以一般来看这周边也只是用来刷时髦值的，前卫有余实用度并不高，不过喜欢玩科技的朋友不妨弄个试试。











游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE



胧月 提供

《弹丸轮破1·2 再装填》FAMI通限定版超豪华赠品公布

TGS期间公布了本作的中文版消息，不过并非同步发售，慕名已久而不通日文的玩家可以再耐心等待2个月，希望这次的中文版质量令人满意，不要出现“莎哟哪啦”一类的句子来给人添堵了。言归正传，先说回日文原版吧。这次《再装填》的发售由于已经事先积累了口碑，销量想来会不错，而作为限定版登场的“FAMI通DX包”也仅卖7329日元，两款游戏加上众多精美周边，还是很值得入手的，下面就来看看这些琳琅满目的赠品吧。

小松崎类绘制B2海报

经过投票选出的5名角色摆出“有异议”（误）的造型，从左到右分别是狛枝凪斗、日向创、七海千秋、雾切响子和苗木诚。



原创手提袋

据说是以某部知名电影为蓝本绘制的手提袋。



希望峰学园原创茶杯

图案为超高校级成员点阵图的茶杯，将《1》和《2》的角色们齐聚一堂，颇有毕业照的感觉。









软木杯垫

印着黑白熊兄妹图案的杯垫，材质为软木并非一般的泡沫，低调奢华有内涵。

除以上限定版内容外，游戏还有一张预约CD，收录了电台节目《弹丸广播 希望客人与绝望绪方》和《超级弹丸广播 绪方惠美的绝望学园放松部》中的精选回目，并追加未曾播送的新内容。







来《龙之王冠》的世界大快朵颐吧！

库玛 提供



《龙之王冠》与东京“Tapas Blanco 秋叶原店”以及大阪的“Continue 大阪心斋桥店”这两家餐馆展开了合作企划，会在2013年9月13日到10月13日期间为玩家们再现游戏中的部分经典料理！

◀Tapas Blanco 秋叶原店内将《龙之王冠》的原画作为装饰。



▲用牛舌作为主料的“米诺陶洛斯炖舌”，售价为1554日元。

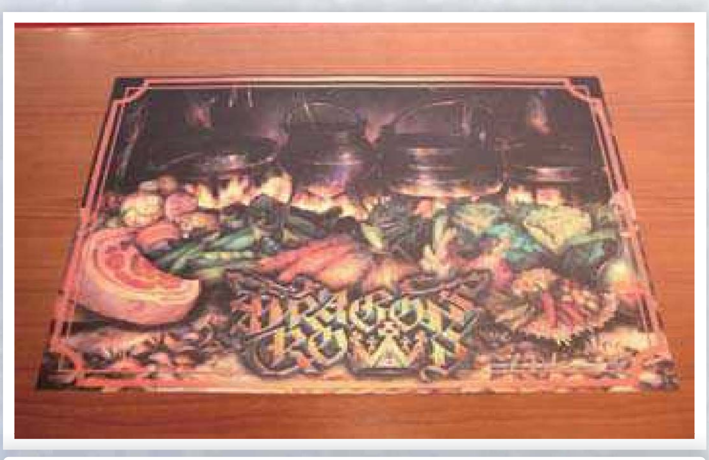
▲以牛肉和鸡肉为主的“红龙大排”，售价为1764日元。

在东京的“Tapas Blanco 秋叶原店"里提供的菜单上包含“红龙大排（レッドドラゴンのステ−キ）和“米诺陶洛斯炖舌（ミノタウルスのタンシチュ−）两道主食以及六款代表角色形象的鸡尾酒。

“红龙大排”选用了鲜嫩的牛肉并用鸡肉将其包裹制作出了龙肉的视觉效果，并且由于是由两种肉质烹调而成，一口下去还真分不清是何种肉质的口感，总的来说是一道非常有嚼劲的肉食大餐！

用鲜香的牛肉和猪肉的肉汁与蔬菜汁将柔软的牛舌慢慢进行熬煮，是一道混合了猪肉与牛肉的口感的鲜美料理！

角色鸡尾酒包括战士、亚马逊女战士、矮人、精灵、女巫和男巫这六个主要角色。这几款鸡尾酒不仅从外观上凸显了角色的特征，还在味道上抓住一些角色的精髓。比如精灵的鸡尾酒里加入了薄荷，这种清爽的口感也表现了精灵所给人的轻盈穿梭于森林中的印象。





▶点主食的话会随机附赠图中的任意一张餐垫作为礼物！

“Continue 大阪心斋桥店”虽然没有提供主食，但除了六款主要角色的鸡尾酒外，还增加了罗尼的角色鸡尾酒以及蒂琪的无酒精饮料。在这段期间正好有机会去东京和大阪的玩家可以试着去两家店品尝一下来自《龙之王冠》的大餐哦！



▲个性鲜明的角色鸡尾酒！大家能看出来哪款酒代表哪个角色吗？



▲点鸡尾酒就可以随机得到图中的任意一款杯垫！

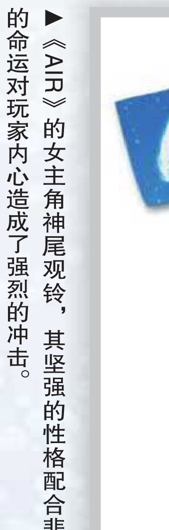
Key社经典作品主题T恤

阿鲁 提供

Key社泣系代表作《Kanon》、《AIR》和《Clannad》曾带给玩家无数的感动，一个个感人至深的故事至今让人难忘，而这套由Cospa出品、具有怀旧性质的全彩T恤将于11月上市。三套T恤的角色分别为三款作品中的女主角，每套售价均为6300日元（折合人民币约397元）。虽说正式发售日定在11月，不过在8月3日～9月16日于秋叶原Gamers总店举办的“VA购买部办事处2013～summer～”，以及于9月19日～22日召开的东京电玩展的Cospa购买区可以先行购买。



▲《Kanon》的女主角月宫亚由，爱吃鲷鱼烧以及活泼的性格给人留下了很深的印象。



▲《AIR》的女主角神尾观铃，其坚强的性格配合悲惨的命运对玩家内心造成了强烈的冲击。





▲《Clannad》的女主角古河渚，酷爱团子大家族的内向少女，不过本人更喜欢藤林杏啊，求周边T恤！

游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

万众期待的《MH4》如约而至，各位猎友们是否已经重新踏上狩猎的征程了呢？要是还没入手游戏也没关系，就先在本辑的“美图秀”里解解馋吧。



库玛：这个简直与它肿胀的萌样形成了强烈的反差。

酷洛洛：虽然还是结冰的时候比较帅，但还是肿胀起来好打。





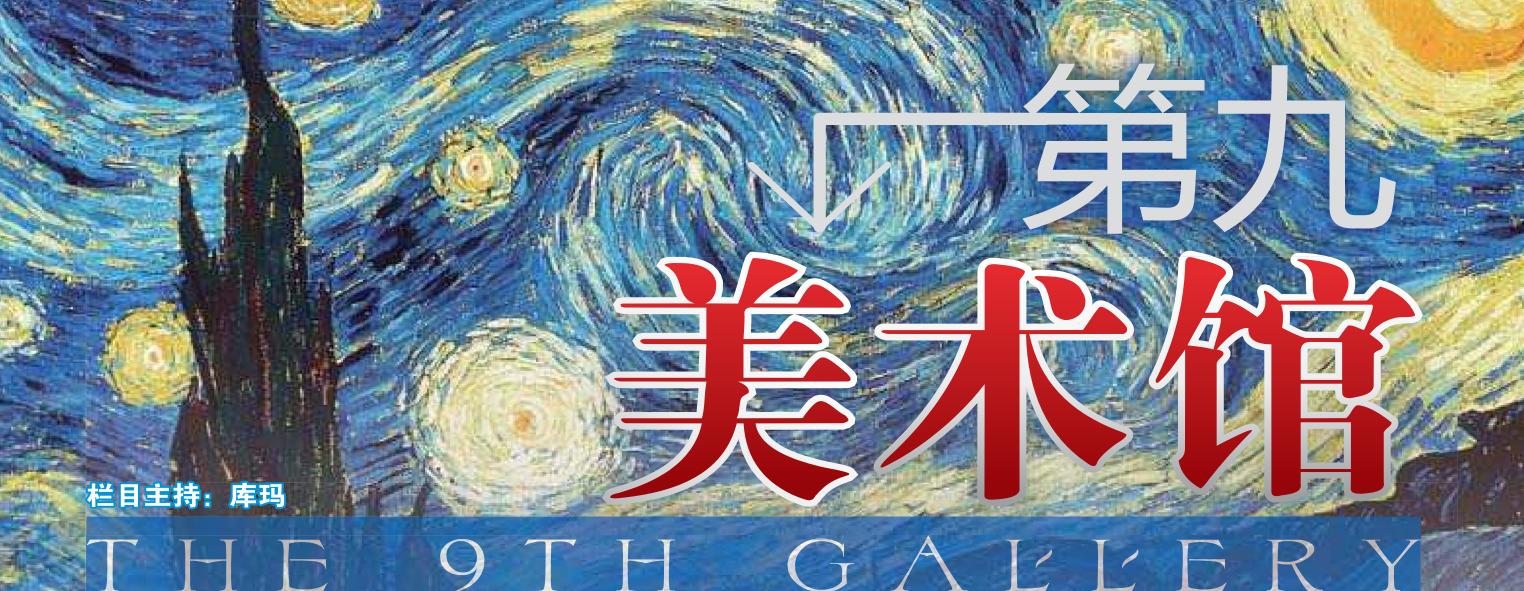
库玛：销魂的小库库让我瞬间羞涩了。

半夏：拿火属性棍子敲羊库库老师的我果断敲出第一次三猫。

阿鲁：羊老师又给新人上了一课。




S.PaRu
库玛：萌哭了！
乌冬：你还不赶快做一件你最喜欢的白兔兽装。
阿鲁：竟然不是说的库库喵，差评！
库玛：老板！这个套装来一套！我要打扮得漂漂亮亮地去被怪虐！（重点错）
酷洛洛：如果能把随从猫换成随从羊库库，貌似也不错……



第九美术馆

栏目主持：库玛

THE 9TH GALLERY

《龙之王冠》中的西洋美术彩蛋（下）

在上辑中为大家介绍了《龙之王冠》角色设计的争议事件、制作团队香草社的概况以及游戏中隐藏的一些西洋美术彩蛋。这辑库玛将与大家一起来继续探索《龙之王冠》中隐藏的各类西洋美术元素，那么接下来就请进入此次的第九美术馆吧！

关键词 文艺复兴时期的贵族肖像

在整个十五世纪，只有君主、高阶的神职和政界人士等王公贵族们才被允许画成肖像，并公诸于世。为了显示画中人的权力、地位和金钱，通常画作中都包含有大量的隐喻。香草社的设计者们借鉴了许多此类元素来表现游戏中的贵族阶层，比如游戏中公主和宰相都戴着象征着皇家贵族身份的蓝宝石，公主手中握着的书则代表了受过高等教育并且也是上层人士举止优雅的一种体现。

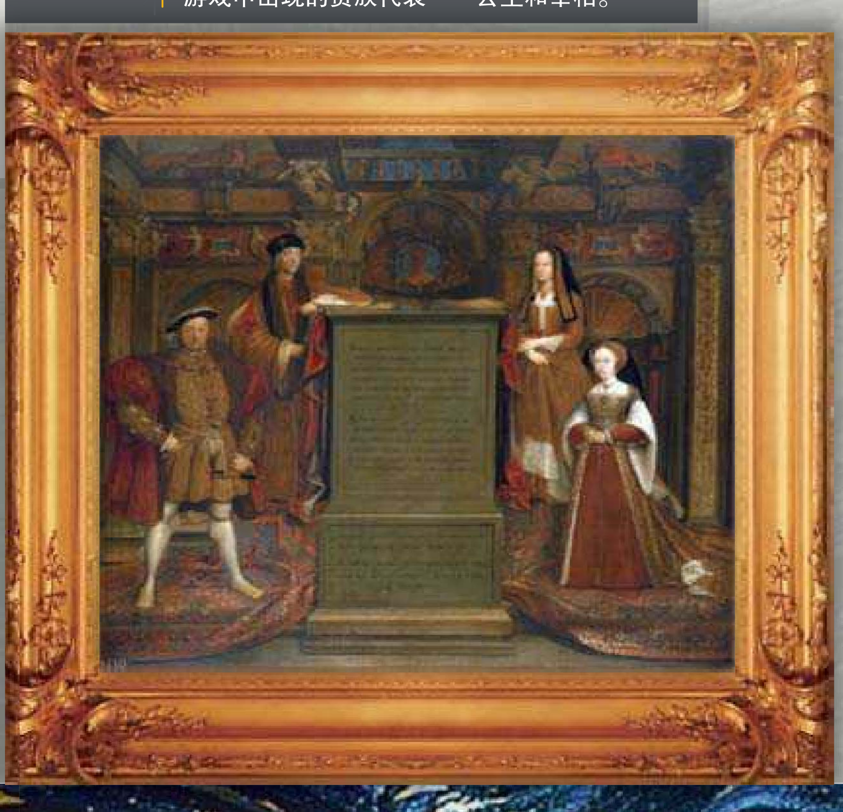


↑游戏中出现的贵族代表——公主和宰相。





▶文艺复兴时期贵族肖像画的代表作，华贵的服饰和装饰品都彰显了他们贵族的身分。



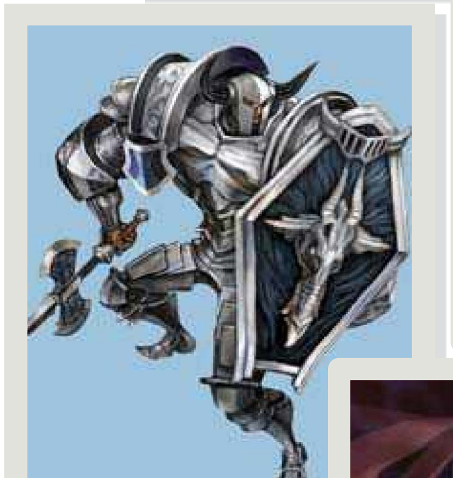
关键词

骑士盔甲

可以看出在设计中的盔甲时，设计者偏向于借鉴中世纪的风格，毕竟在这个以打斗为主的游戏里，华而华而不实的盔甲肯定是不讨好的。



↑造型华美的文艺复兴时期的盔甲。





↑→游戏中出现的盔甲造型。



↑风格简单兼具实用性的中世纪盔甲。

关键词

十字军骑士与狮子纹章

游戏中公会长萨穆埃尔（**ギルド长サミュエル**）的造型主要借鉴了历史上十字军骑士造型，要注意的是萨穆埃尔胸前的狮子纹章。这个后腿直立的狮子纹章象征着战无不胜、力量和勇气。现今，狮子纹章被设计为一些汽车的品牌标志，在《哈利波特》中站立的狮子也是葛莱芬多学院的院徽，另外狮子一直以来都是英国皇室徽章的一个重要组成部分，所以从某种程度上来说狮子也算是英国的象征之一。



↑游戏中公会长萨穆埃尔的造型。











← 各种各样的狮子纹章衍生标志。



←头盔十分有特色的十字军骑士造型。

关键词

宗教艺术作品

游戏的复活画面中手中捧着一个心形物件的天使缓缓下降之后骸骨就会复活。在宗教的相关画作，比如文艺复兴时画家桑德罗·波提切利（Sandro Botticelli）绘制的《持石榴的圣母》这一画作中，圣母怀中的耶稣手中拿着的就是一个心形形状的石榴。石榴在基督教中原本就象征着“重建”，宗教画作中手上拿着石榴的耶稣也意味着死后生命被重新构建以及会拥有永恒的生命。



↑游戏中的复活画面。



←《持石榴的圣母》（Madonna of the Pomegranate），现藏于意大利佛罗伦萨的乌菲兹美术馆。



↑《戴面纱的基督》（The Veiled Christ），现藏于意大利的圣多美尼克教堂，直到现在专家也无法参透制作这个雕塑的艺术家是如何把面纱做出如此透明的效果。

复活画面中骸骨设计可从《戴面纱的基督》这一著名雕塑作品中找到相似之处。游戏中将基督替换为骸骨，但保留了富有透明感的薄纱这一标志性的特征。因此就算是游戏中一个简单的复活场景，香草社的设计者们都有从宗教的典故中汲取灵感，让这个场景显得更为神圣化。

关键词

美杜莎

美杜莎是游戏的BOSS之一。在希腊神话中美杜莎通常被描绘为一个能将人变成石头，形象十分可怕的蛇发女怪。早期的艺术作品中更倾向于表现其丑陋狰狞的形象，人们通常把这一恐怖恐怖形象装饰在神庙里，用来保护神庙的平安。



↑ 游戏中出现的美杜莎。

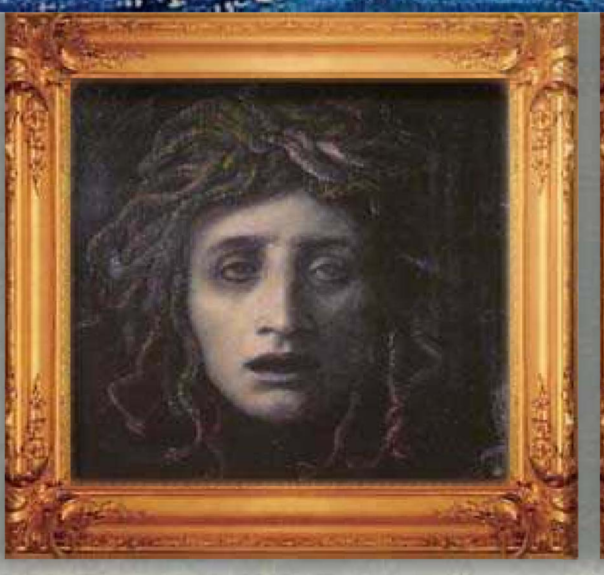






↑ 最为早期的艺术作品中的美杜莎是有着恐怖五官的怪物。

公元前4、5世纪时，一些艺术家开始尝试把美杜莎的形象女性化，从配图的艺术作品可以看出，美杜莎的面部五官渐渐摈除了原先狰狞的形象，变得美丽动人，游戏中所出现的性感妖娆的美杜莎正是对此形象的延续。



↑阿诺德·勃克林（Arnold Bocklin）笔下的美杜莎，后期的美杜莎形象已经十分具有女性的妩媚特征。



↑美杜莎的雕塑。

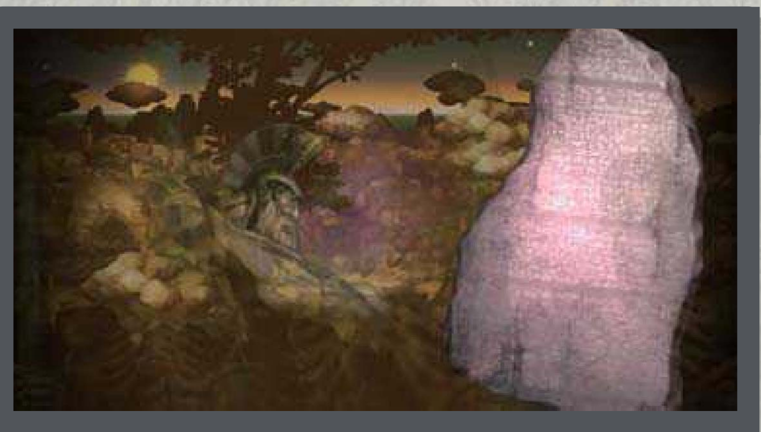


关键词

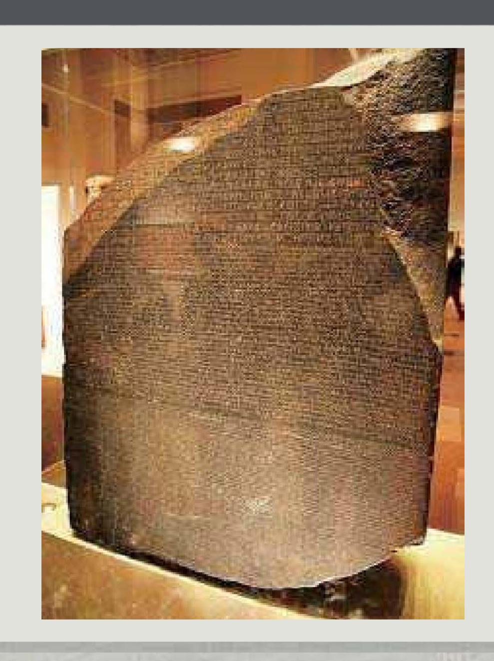
罗塞塔石碑（The Rosetta Stone）

罗塞塔石碑是一块制作于公元前196年的大理石石碑。在1799年被法军上尉皮耶在一个埃及港湾城市罗塞塔（Rosetta）发现，故被命名为“罗塞塔石碑”。这块石碑上由于同时刻有埃及象形文、俗体文和希腊文这三种不同的语言，考古学家通过对这三种语言内容的对照，解读出了失传千余年的埃及象形文字含义以及结构。

由于“罗塞塔石碑”所具有的重要意义，因此这个词汇也引申出了一些隐喻。比如由于此石碑是破解埃及象形文字的契机，因此它也象征着破解谜题般事物的起始点，通常被用来暗喻要解决一个谜题或苦难事物的关键线索或工具。宣传PV中出现的这个形似于罗塞塔石碑的神秘物体恐怕也是为了象征在游戏中破解重重难关寻找宝藏的这一冒险主题吧。



↑游戏宣传PV中出现的神秘石碑。



←罗塞塔石碑，现保存于大英博物馆中供游客参观。

结语

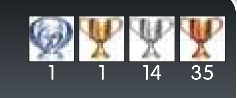
对《龙之王冠》中西洋美术元素的解读到这里就告一个段落了。从这些巧妙的借鉴中我们除了可以感受到香草社的工作人员们涉及面广以及融会贯通的创作才华外，还可以看出他们为制作一款游戏所倾注的心血。并且游戏之所以被公认为第九艺术，恐怕在某种程度上也算是由于它是对前八种艺术（注）的一种集大成的载体吧。

注：前八种艺术分别为绘画、雕刻、建筑、音乐、诗歌（文学）、舞蹈、戏剧和电影（影视艺术）。



本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

神孕Ⅱ 七星的引领与玛兹尔的恶梦



◆Spike Chunsoft◆RPG◆2013年8月22日◆日版
◆白金难度：6◆白金所需时间：约80小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


omushi

白金综述

作为一款纯正的日式RPG，本作在奖杯收集方面的技术难度不大，但是部分奖杯耗时极长，十分考验玩家的运气及耐心。道具的低掉落率问题还可以通过付费DLC来弥补，低几率触发的随机事件就真的只能听天由命了，不过刷事件时玩家可以顺便做别的事情，倒也不会太无聊。

玩家一周目时正常游戏即可，只需要注意以下几点：①进入学园界面时记得顺手触发支线事件，获得奖杯后就可以停止；②流程中的支线迷宫出现时最好都逛一遍，一来是练级和收集装备为后期陡增的难度做准备，二来也可获得全支线迷宫突破的奖杯；③买30件便宜的礼物用于给女主角送礼，其余的除了迷宫中用的辅助道具之外，都可以在迷宫宝箱里得到，没有买的必要，这样一来通关时持有的GP差不多有80万，离100万的奖杯要求也不远了。通关后可读取通关存档，从第七章再次开始游戏，以回收各个结局奖杯。待结局奖杯全部解锁后，仍然是读取通关存档，回到第七章并独立所有的星之子，若此时“完璧な要塞都市”和“街中子供がいっぱい”这两个奖杯还是没拿到，那就制造新的星之子并直接独立，直到获得奖杯为止。这样一来“全事件”和“全职业”以外的奖杯应该都已经获得，玩家可以参考后文内容将剩余的奖杯拿到手。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	全トロフィ–取得	获得其他所有奖杯
铜杯	初めての魔物讨伐	初次击倒魔物
铜杯	初めての共同作业	初次造出星之子
铜杯	三角关系！？	初次进行W爱交之仪
铜杯	立派な要塞都市	要塞都市等级达到30
银杯	完璧な要塞都市	要塞都市等级达到100
铜杯	フルオ–プン！	地图上全设施开放
银杯	MAXレベル！	地图上所有设施等级提升到MAX
铜杯	いっぱい储めました！	持有GP达到1000000
铜杯	RPGの基本	观看30次支线事件
铜杯	キズナの极意	向女主们赠送了30次礼物
铜杯	亲孝行	收到30次家用
铜杯	街一番の大家族	产下20名星之子
银杯	世界一の大家族	产下100名星之子
铜杯	可爱い子には旅	让10名星之子独立
银杯	街中子供がいっぱい	让100名星之子独立
银杯	个性丰かな子供达	产下所有职业的星之子
铜杯	色欲に打ち胜つ者	突破色欲的迷宫
铜杯	暴食に打ち胜つ者	突破暴食的迷宫
铜杯	强欲に打ち胜つ者	突破强欲的迷宫
铜杯	怠惰に打ち胜つ者	突破怠惰的迷宫
铜杯	愤怒に打ち胜つ者	突破愤怒的迷宫
铜杯	嫉妒に打ち胜つ者	突破嫉妒的迷宫
铜杯	傲慢に打ち胜つ者	突破傲慢的迷宫
银杯	原罪を断ち切る者	突破原罪的迷宫
铜杯	罪を见逃さぬ者	支线迷宫全突破
铜杯	魔物ハンタ–	击倒100只魔物
银杯	魔物バスタ–	击倒500只魔物

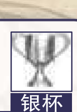
奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	魔物キラ–	瞬杀100只魔物
铜杯	攻击は最大の防御	通常攻击1000次
铜杯	スキル职人	技能发动500次
铜杯	ガッシン职人	合神30次
铜杯	连携上手	拦截攻击发生30次
铜杯	チェインマスタ–	造成“束缚”状态100次
铜杯	皆で平和を取り戻す	所有女主角都去过迷宫
银杯	フウコとの思い出	经历了所有芙可相关的事件
银杯	セリナとの思い出	经历了所有塞丽娜相关的事件
银杯	エリィとの思い出	经历了所有艾丽相关的事件
银杯	ト–リとの思い出	经历了所有特莉相关的事件
银杯	ナリカとの思い出	经历了所有娜莉嘉相关的事件
银杯	フィ–ネとの思い出	经历了所有菲宁相关的事件
银杯	クロエとの思い出	经历了所有科洛耶相关的事件
铜杯	フウコとの绊	达成芙可结局
铜杯	セリナとの绊	达成塞丽娜结局
铜杯	エリィとの绊	达成艾丽结局
铜杯	ト–リとの绊	达成特莉结局
铜杯	ナリカとの绊	达成娜莉嘉结局
铜杯	フィ–ネとの绊	达成菲宁结局
铜杯	クロエとの绊	达成科洛耶结局
铜杯	友と共に	达成普通结局
金杯	パ–ティ–は终らない	达成后宫结局



难点奖杯打法



“フウコとの思い出”等事件相关奖杯


银杯

在宿舍界面下，按照“システム”→“デ–タベ–ス”→“イベント”→“ヒロイン”操作，再选择一位女主角，便可以查看和这位女主角之间已经经历过的事件。当某位女主角的事件收集率达到100%时便可取得对应该女主角的奖杯。事件只要发生过，即使其后没有存档，系统中也会有相应的记录，这点算是比较人性化。利用这一点，玩家可以通过S/L大法快速收集所有女主角的事件。所有女主角的事件种类都是一样的，按照菜单中的顺序从上至下分别包括：主线事件22个、结局事件1个、一般对话8个（ト–リ、セリナ及フィ–ネ3人的数量较少，下文再详细解释）、次要事件8个、特殊事件6个、街道对话3个。

主线事件：22个主线事件包括1个最初的对话和7组章节事件，每组章节事件又包括1个爱交之仪时的对话和2个羁绊事件中的主要事件。每当进入新的章节，就会开放新的章节事件，至第七章时全部开放。流程上来说，就是“最初的打招呼”→“爱交之仪・发生对话”→“羁绊事件・主要事件”×2→“进入新章节・新章节事件开放”→“爱交之仪・发生对话”→“羁绊事件・主要事件”×2……如此循环反复便可以经历所有的主线事件，玩家可以在第七章的时候一次性全部集齐。有一点需要注意，如果进行“W爱交之仪”的话，是不会触发与女主角的对话的。

结局事件：只要经历过某一位女主角的全部主线事件，在击败最终BOSS之后出现的选项中选“もう心に決めている”，便可以邀请这位女主角一起去“受星的祭典”并观看她的结局事件，同时还会解开对应结局的奖杯。顺带一提，已经观看过所有女主角的结局事件的前提下再次击败最终BOSS，则直接进入后宫结局；任何一位女主角的主线事件都没有集齐或者出现选项时选择“だれも居ないな”的话，则进入普通结局。

一般对话：一般对话是章节限定的，每个章节只会出现一个，而进入新章节后便会换成另一个，除此之外没有什么特殊的触发条件，每一章都确认集齐之后再推动剧情即可。游戏共有八章，一开始便登场的フウコ等4位女主角便拥有8个一般对话，而セリナ、ト–リ及フィ–ネ因为出场比较迟，所以一般对话的数量分别为7个、6个和5个。

次要事件：这个可以重复触发，没有集齐的话，在第八章不断触发羁绊事件即可。

特殊事件：包括了第五章开头的“泳池事件之后（プ–ルの后）”、第六章开头的“学园祭”和第七章开头的“圣诞祭”。根据好感度的高低，“学园祭”及“圣诞祭”更是有不同版本：在好感度3格以下时为“【友

达编】”，3格以上5格以下时为“【いい仲编】”，5格以上则是“【LOVE编】”。“学园祭”没有“【LOVE编】”，所以合计共6个事件。击败怠惰的迷宫的BOSS后会有一次存档机会，“泳池事件之后”可以通过反复读取此次存档来集齐，在一周目达成并没有什么问题。麻烦的是“学园祭”和“圣诞祭”的回收（建议玩家于二周目进行，以击败最终BOSS的队伍的实力足够秒杀主线迷宫中的魔物和BOSS，冲到第七章只需要4小时左右的时间）：保持全员0好感度的状态直至第七章，中途在愤怒的迷宫和嫉妒的迷宫的BOSS战前都留一个存档，然后通过S/L大法回收女主角们的“【友达编】”；回收完成后再提高女主角们的好感度来回收“【いい仲编】”和“【LOVE编】”。如果玩家愿意的话，一周目全部回收也是可能的，只是好感度的高低事关星之子的强度，维持低好感度的话一周目的迷宫攻略将十分困难。

街道对话：街道对话会在进入各个设施时随机发生，包括“街でばったり”（好感度2格以下时触发）、“迷宫に连れて行って（1）”（好感度2格以上5格以下时触发）、以及“迷宫に连れて行って（2）”（好感度5格以上时触发）。街道对话的回收，需要一个第六章以后的、全员0好感度的存档，最好和任何一名女主角都完全没有发生过羁绊事件。根据想要触发的事件，通过羁绊事件调整女主角的好感度（即使是“街でばったり”最好也进行一次对话），然后将女主角带入迷宫，立刻通过传送点回到要塞都市，之后反复进入各个设施直至触发事件。如果想收集别的女主角的事件，则读取存档，以防当前的女主角出来干扰。上面介绍的只是一种相对而言几率比较高的方法，实际收集过程中还是很考验运气的，玩家需要有一定耐心。





亲孝行


铜杯

“收到家用”是玩家离开迷宫回到宿舍时随机发生的。这个奖杯看似只能听天由命，实际上是有快速刷取的方法的。首先，玩家要在宿舍界面存档，然后进入迷宫，之后马上离开回到宿舍。如果没有收到家用就存档，然后重复以上操作，直到收到家用为止；如果收到家用，则读取存档，再次进入迷宫并脱出，回到宿舍时玩家会发现又收到了同一笔家用。虽然玩家实际上只收到一笔家用，但是奖杯统计的是玩家收到家用的“次数”，所以重复这个读档收家用的过程很快就可以解锁这个奖杯了。



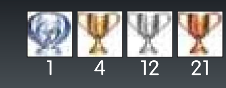


个性丰かな子供达


银杯

如果不依靠收费DLC，这个应该是本作最难解锁的奖杯。困难之处在于歌姬、圣枪手、黑暗骑士、忍者、欺诈师这五个需要特殊道具的职业。游戏中这5个职业所对应的道具的掉落率低得令人发指，笔者就花了近10小时才拿齐这5种道具。有鉴于此，厂商“贴心”地发布了追加任务的收费DLC，任务过程中可以轻松获得这些特殊道具，玩家可以留意一下。对于不打算购入收费DLC的玩家，此处笔者给出一些个人建议：最好从初期就培养一批盗贼，然后带上两支全盗贼的队伍，利用增加战利品掉落率的团队技能“宝は见逃さない”来刷取特殊道具。由于盗贼的战斗力比较低，第3支队伍最好针对目标魔物的属性进行编排，务求尽快结束战斗。另外，偷取特殊道具的成功率极低，哪怕是用盗贼+忍者+欺诈师的“トライスティール”也基本不可能得手，玩家们可以不必尝试。

雷曼 传奇



◆Ubisoft◆ACT◆2013年8月30日◆日版
◆白金难度：8◆白金所需时间：最少3周
◆在线或联机奖杯：有◆硬件要求：无



白金综述

相比前作《起源》，《传奇》的游戏难度虽然有所下降，但奖杯难度方面却大幅提升。PSV版与PS3版的奖杯设置略有不同，而且白金难度远高于后者。由于PSV目前最新的1.01版尚未追加时间挑战关卡，故单机模式中最难的要数“Living Dead Party”世界的8位曲风版音乐关卡，不过这几关靠反复练习和背版总是可以过去。白金的最大障碍在于网络挑战模式的“Champion!”奖杯，其获得率只有1%，除了过硬的技术外还需要少许的运气。此外，耗时方面也会受到网络挑战模式的影响，玩家的实力越强、成绩越好，白金所需时间越短，反之亦然（具体原因后文详述）。由于白金难度大、耗时长，奖杯爱好者们在开坑前切记仔细斟酌。有条件的玩家也可以选择PS3版，该版本的白金难度只有5，且理论耗时比PSV版要少。解救公主和小不点、完成关卡等流程方面的奖杯就不再赘述了，后文主要讲解特殊奖杯的打法。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	True legend!	获得其他所有奖杯
铜杯	Welcome the Barbarian Princess	成功解救公主芭芭拉
银杯	Princess savior!	成功解救10位公主
银杯	Journey to the moon	打飞5个邪恶小不点
铜杯	The Coop	集齐所有怪物
铜杯	Nostalgic	首次完成《起源》的关卡
银杯	Historian	完成《起源》的全部关卡
铜杯	Teensies' friend	解救100个小不点
银杯	Teensies' hero	解救300个小不点
金杯	The Shining	解锁黄金小不点
铜杯	Swiped clean!	解救任意一个世界内的所有小不点，获得钻石奖杯
银杯	Legendary	获得《传奇》冒险世界的所有钻石奖杯
银杯	Back to the roots	获得《起源》冒险世界的所有钻石奖杯
铜杯	Challenger!	在网络挑战模式的任意关卡获得1个奖杯（种类不限）
银杯	That's the spirit!	解锁网络挑战模式的所有关卡
金杯	Champion!	在网络挑战模式的任意关卡获得钻石奖杯
铜杯	Perfect Touch!	无伤完成墨菲的挑战模式的任意关卡
金杯	Millionnaire!	累计获得1000000个小精灵解锁角色“Rayomz”
铜杯	Lucky!	累计刮擦10枚幸运券
铜杯	We could be heroes	在角色陈列室依靠积累小精灵的方式解锁10名新角色
铜杯	Wataaaa!	把芜箐打出地面，再在空中踢中它
银杯	Killer Turnips	用芜箐击倒10名敌人
银杯	Dragon Slayer	在“How to Shoot your Dragon”关卡用弹弓击落所有的飞龙
银杯	Terminator!	杀死蟾蜍BOSS的所有跟班
铜杯	Axe skater	进行一次30米的斧头滑行
铜杯	Shadow Man	在不被探照灯发现的情况下完成“20000 Lums under the sea”世界的任意关卡
铜杯	Tickle Tickle!	累计对50名敌人进行搔痒
铜杯	Bad joke	打坏5名敌人的降落伞令其坠落
铜杯	Golden Finger	与墨菲一同收集到5000个小精灵
铜杯	Talk to the hand!	用墨菲拍死20个背景里的生物
金杯	Aweso me!	杰出度等级升到最高
银杯	Face the Darkness	击打“Olympus Maximus”世界里的黑暗怪物
银杯	Road kill	在“Lucha Libre Get Away”关卡中，让巨大的摔跤手替你击倒10名敌人
铜杯	Friendly Fire	用蟾蜍的电磁枪击倒它自己
铜杯	Fire with Fire	用飞行拳套打消蟾蜍喷出的火球10次
铜杯	Perfect!	在任意关卡同时得到3个小精灵奖杯和3个小不点奖杯
铜杯	Shoot them up!	累计用飞行拳套击倒100名敌人
铜杯	Rubber Ducks	打掉鲨鱼人扔出的橡皮鸭5次



难点奖杯打法



The Coop



怪物陈列室（Creatures）中有6个陈列架，每个可容纳10只怪物，即共有60只怪物。怪物需要靠刮擦幸运券才能获得，虽然刮出的奖励存在随机性，但当玩家完成全关卡的小精灵金杯评价时，所得的幸运券必定能够刮出所有怪物。



The Shining



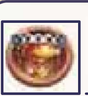
想要解锁黄金小不点（Golden Teensy），必须救出所有的蓝色小不点人质。PSV版目前的人质总数为615个，《传奇》的五大冒险世界和追加的“Living Dead Party”世界共347个，《起源》的五大冒险世界共260个，最后剩余的8个靠刮擦幸运券得到。



That's the spirit!



网络挑战模式分为4种关卡——每日挑战、每日EX挑战、每周挑战、每周EX挑战，当玩家的杰出度（Awesomeness）等级达到7时就能全部解锁。



Challenger!





Champion!

网络挑战模式（Challenges）会对所有参与玩家的成绩进行排名，排位在前1%获得钻石杯、2～20%获得金杯、21～50%获得银杯、51～90%获得铜杯。即100人参加的挑战只有1人能拿到钻石杯，若1000人参加则有10个钻石杯名额。参与的玩家越多、获得高级奖杯的名额越多，当然竞争也就越激烈。注意，并不是玩家达到奖杯要求的名次时就能立刻获得奖励的，奖杯和对应奖励按照最终结算时间点的排名成绩发放，结算在北京时间上午8点钟左右进行。目前挑战的任务种类主要分为竞速（秒表图标）、赛跑（卷尺图标）和收集（小精灵图标），分别比拼时间、移动距离和分数。“Champion!”奖杯没有什么投机取巧的办法，只能凭实力冲入1%的行列中，建议玩家挑一个自己最擅长的项目反复练习。另外在达到目标成绩后也不要松懈，最好在结算前一个小时登录服务器再确认一下排名，免得被人赶超、功亏一篑。



We could be heroes

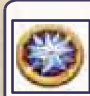




Millionaire!



纵使全收集要素完成后，得到的小精灵离100万的要求也远远不够，怪物每天所能产出的小精灵杯水车薪，想要快速积累有以下两种方法：①在单机关卡反复刷，推荐“Fiesta de los Muertos”世界的音乐关“Mariachi Madness”，算上读盘时间过关只需1分半，打得熟练的话一场下来能拿到690个左右；②通过参加网络挑战模式争取奖励，各个关卡获得钻石杯的小精灵奖励为——每日挑战10000个、每日EX挑战20000个、每周挑战15000个、每周EX挑战25000个，金、银等奖杯当然也有对应额度的奖励，只是成绩越差、小精灵越少、耗时越长。由于后者每24小时才能结算一次，故两种积累方法需要结合使用，建议本奖杯与“Aweso me!”一起进行。

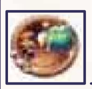


Aweso me!



杰出度（Awesomeness）的等级上限为11，共需经验值6000，经验值通过《传奇》、《起源》关卡获得的小精灵、小不点奖杯以及怪物陈列室的怪物奖杯积累。由于PSV版没有时间挑战关卡，故单机所能拿到的经验值比家用机版少了400多，全收集要素完成时杰出等级只能达到9，余下的2000多点经验值都要通过获得网络挑战模式里的奖杯来积累。网络挑战模式里4种关卡全开的情况下，每7天可以得到16个奖杯。如果玩家的游戏水平很高，全部都能冲到钻石奖杯的话，一周可以累积800的经验值，最快也要三周才能达成。反之如果玩家的成绩始

终不理想，每次都只能获得铜杯，一周所能累积的经验值仅有16，想升到满级需要2年以上……



Wataaaa!



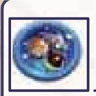


Killer Turnips



前者的解法类似前作中的“Kung Fu Combo!”，目标芜菁（Turnip）是长在地里的植物，第一关“Once Upon a Time”初始就有。先走到它正上方，按↓+□键将其打出来，然后趁其浮空时跳起按□键踢一脚即可解锁。

后者则是在拔起芜菁后，用攻击将其打飞，用它撞击并打倒敌人，一般在通关前都可以累积到10个。如果想快速解锁推荐“Fiesta de los Muertos”世界的“Spoiled Rotten”关卡，在身体缩小又变大一次后，滑下锁链前方就有一棵芜菁，对面则有三个叠罗汉的骷髅兵，击打完成后立刻从Check Point重开，马上又能见到它们。



Dragon Slayer



在“Teensies in Trouble”世界的“How to Shoot your Dragon”关卡，最后的室外场景阶段需利用触摸操作弹弓、迎击飞龙。飞龙一共有9条，中途还有一个挡路的大型敌人必须击倒，较难命中的是中期一条从屏幕右侧快速飞过的龙。子弹本身具有一定的自动导向性，不过具体的拉弓方向和力度就需要玩家多次练习才能掌握了，熟悉了飞龙的出没位置后可以提前拉弓。本场景开始处就是Check Point，方便玩家反复尝试挑战。



Terminator!



在“Toad Story”世界的“Armored Toad！”关卡，BOSS战的第二、第三阶段各有3名、4名杂兵飞出，它们触碰到BOSS的防护罩就会消失，玩家需亲手干掉它们才能解锁奖杯。第一阶段结束时控制自己的位置在屏幕左侧，杂兵出现后先打最左边的、再打上下两个；第二阶段结束后把位置调整到屏幕右侧，杂兵出现后从右向左杀起，这样就能避免BOSS的骚扰。





Axe skater



选择芭芭拉（Barbara）这样的持斧型角色，在加速跑动的过程中按↓她就会踩着斧子滑行。之后玩家只需要找一个有较长斜坡的关卡，比如“Teensies in Trouble”的“Creepy Castle”、“Olympus Maximus”的“Dragon Slayer”、“Living Dead Party”的“Grannies World Tour”，从斜坡上滑下即可解锁。



Shadow Man



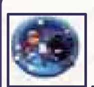
在“20000 Lums under the sea”世界的大部分关卡中都有带探照灯的机器人，进入灯光范围时会触发警觉，光线也会变为红色。想要不被对方发现，需要对探照灯的位置和照射规律有明确的了解，推荐在第一关“The Mysterious Inflatable Island”挑战，隐藏的人质、额外的加分尽皆无视的话，挑战的难度不高。



Bad joke



想快速刷此奖杯推荐“Teensies in Trouble”世界的“Breathing Fire！”关卡，在玩家刚获得远程攻击的飞行拳套处，左侧的断层间会不断有降落伞敌人跳下，对准降落伞发射拳套即可，不要打中敌人的身体。



Face the Darkness



在“Olympus Maximus”世界的“The Dark Creatures Rise”关卡，玩家会首次遇

到一大群的黑色怪物，正常情况下无需与它们纠缠，但只要壮着胆子攻击一下就能获得奖杯了。



Road kill



在“Fiesta de los Muertos”世界的“Lucha Libre Get Away”关卡，触发剧情后巨大的摔跤手冲出，只要玩家刻意不打死前方去路上的杂兵，巨人冲过时就会撞飞它们，这也是本奖杯的条件。沿途有十几个敌人，足够满足奖杯要求的数量。



Friendly Fire



在“20000 Lums under the sea”世界的关卡中出现的蟾蜍型杂兵手持电磁枪，其所发射的电磁球会在场景中反弹，找一个较为狭窄的通道，利用电磁球反弹杀死蟾蜍。

始终无法解锁的玩家推荐去“The Deadly Lights”关卡，在第二个场景先不要杀死一开始的敌人，跳到它对面后拉下左侧的第一根软管，这样它射出的电磁球就会180度反弹回自己身上。



Fire with Fire



在“Toad Story”世界的“When Toads Fly”关卡中，蟾蜍敌人会喷射火球，保持水平高度，用得到的飞行拳套打消火球即可。



Rubber Ducks



在“20000 Lums under the sea”世界的“Elevator Ambush”关卡中有一种蓝皮肤、穿着白大褂的鲨鱼人，它的攻击方式是远距离投掷带电的杂物，不过间或会穿插着黄色的小鸭子玩偶，用攻击把这种橡皮小鸭子打飞5次就能获得奖杯。

RAYMAN Legends CHALLENGES APP

栏目主持：苍穹

华彩无双

KT在宣布《真・三国无双7 猛将传》发售日的同时，也公布了陈宫、朱然两名新角色以及以吕布为中心的IF剧本等情报。从6代以后，在玩家间通过投票调查希望参战的新角色，进而加入到新作中的做法基本形成。陈宫在之前就已公布过人设，加入《猛将传》当属意料之中。但新参战的朱然立场相当暧昧，且不论投票中他排名第五，就7代而言他的“夷陵放火”戏份被韩当顶替，作为大众脸武将的存在感也完败于禁和荀彧。为何他得以出线呢？其实朱然与陈宫都有复数共通点，下面容笔者一一道来。

文 哲勒

《真・三国无双》角色参战杂谈

IF章节的颠覆性，CG出场的关键性

《真・三国无双》的剧情多数还是以《三国演义》为蓝本撰写的，就朱然而言樊城参战，然后夷陵被赵云一枪刺死，之后就无墨可书。但史实并非如演义所说，为什么笔者要把这个特别挑出来说？试想一下7代主打的剧情模式也有史实和IF之分，并且可以通过达成特定条件救援本应阵亡的角色。朱然的演义和史实路线完全可以在此条件下混合展开。回顾5代，夷陵战场就有朱然放火的CG和朱然无败走的战功目标，再参照7代夷陵的甘宁救援任务，朱然是否在此处战死完全可以交由玩家选择。当然此假设是建立在7代《猛将传》的夷陵之战重制或加入新要素的前提下，朱然的故事还是大有可能直接跳过夷陵往史实展开，但这个史实相对官方来说则是假想，毕竟7代《猛将传》宣传的卖点之一就是加入各种各样的IF章节。披着IF皮的史实虽然别扭却也无可奈何，毕竟编剧倾向摆在那里。

再说陈宫，6代的参战希望榜中他也有上榜，只是以6代剧情模式的史实式展开，他纵使登场也难有作为。到了7代的投票时一跃而上，击败荀彧荣登榜首，外加IF剧本的设定终于得以登场。纵观7代各国的IF剧本基本可以概括为四个字——军师威能。最为明显的就是魏国的郭嘉，他也是前代的参战希望榜榜首，在魏传IF剧本里撑起一片天，足以见得军师的重要性。再回顾5代，作为假想剧情较为闻名的一代，吕布传CG中陈宫登场次数之多也足以彰显其重要性。5代中吕布、貂蝉合并作为单独势力的IF剧情，陈宫本应可以顺势登场作为辅佐协调剧



▲陈宫在《猛将传》吕布军剧本中的表现值得期待。

情。在错过了5、6两代后，7代《猛将传》终于突破种种重围登场的陈宫，想必也是参照他的“前辈”郭嘉，以军师威能撑起一片天。

综合以上描述，可以看出二人有两点共通：①与剧本摇篮的《演义》相性不好、退场太快，但又满足IF的二次创作条件——有主战场、有关联性较好的无双武将；②都同在5代的CG中以非反派角色和非便当角色的立场登场过。5代的CG众多，登场的大众脸角色如云，和无双武将有关联的角色除了《特别版》曹丕传中出现的曹植外，本传登场的与无双武将有关联的角色均已转正。先后顺序依次是：司马昭→陈宫→朱然。还有一例，6代本传里还是大众脸的新野战神徐庶玩家们应该还有印象，虽然6代参战希望榜中排在第7，但在6代《帝国》就已经登场。可见剧情登场的大众脸若与无双武将有关的话，还是相当值得关注的。

均衡性、消耗性和可持续性

7代各势力的人员分布是魏18人、吴18人、蜀21人、晋12人、他8人，再对比6代的本传魏是最少的13人，《猛将传》后增至16人。人数而言差距不大，但有一点存在极大的差异性。6代的魏、晋势力泾渭分明，司马一家不会作为战力参战到魏，而7代的部分战场还是能看见“原魏臣”作为魏军NPC登场，所以魏的人数实际上是有浮动的。再对比7代《猛将传》增员后的现在，吴19人、他9人，就人数而言还是不如蜀多。6、7代《猛将传》之前蜀都是人口大国，人数远超其他势力。晋本身该读作后魏，所以会在一定程度制约自己和魏的人数，这大概也是魏的人数在6代以后一直没超越蜀的原因。又因魏、晋本身相互制约，所以这次后期薄弱的吴出线也没什么奇怪了，朱然的登场不光扶持了吴的人数，还补足了剧情。至于他势力各自为政，可以说是人数最难增长的势力，但这次7代有IF剧本撑腰，吕布再次被划分成一个势力，陈宫才得以顺利出线。

以投票形式选出参战角色，顾名思义就是制作众望所归的角色满足玩家，表面所见是民主至极，实则也存在一定风险。万众期待的角色可谓生来就肩负重任，毕竟其饱受玩家的期望，所以当这个角色和玩家的期待存在落差时就会出现失望了。这也就是所谓的货不对板，明显的例子就是鲁肃，他在6代的参战希望榜排名第5，但7代的人气投票里仅仅排名36，而郭嘉在两个票榜的排名分别是1和4。角色的形象一旦固定，往后修改就相当困难。仅此一例就说明民主之路困难重重，很有可能会出现既消耗了期待，也换不来好感的结果。

参战希望榜上的名将基本都被纳入议程了，何时放出应该只是时间问题。对于玩家的期待KT是做到了，但资源是存在上限的。有功绩、有关系网的武将上榜是理所当然，往后也必然会加入。但正如前面所说，加人本身也存在风险，名将本身作为人力资源只会越来越少，能同时满足事迹、关系的武将一旦饱和，往后增员的期待值和满足度有可能会骤减。KT对此也不是一无所知，所以6、7代之间也增加了不少“非榜单”角色。这种做法可以适当保留玩家对角色参战的期待值，毕竟一次性满足玩家对新角色的渴望的话，往后就没有期盼了。



▲发稿前公布的新角色——于禁，魏国的五子良将终于齐了。

6代以后“《真・三国无双》系列”以“人”作为卖点的趋势越发明显，综合上述各点，玩家投票榜看似开放民主，实则KT本身依旧保留立场。另外从各种上镜大众脸纷纷转正的情况来看，这个立场一早就已存在，票榜也可能只是辅助因素。本文仅是笔者就加人的数个特点的分析，往后的发展如何？还望玩家们翘首而待。

幸闪必加魂

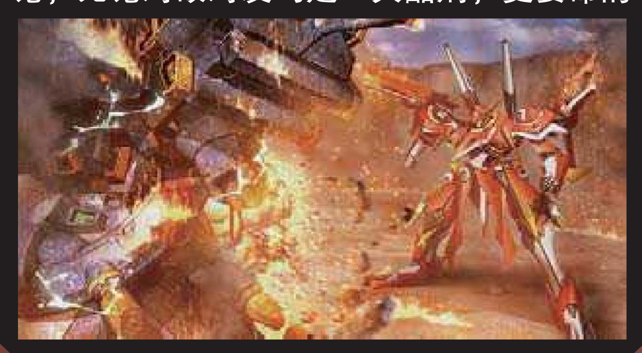
上辑详细介绍了“《魔装》系列”的主角安藤正树，但该系列的角色塑造之成功并不局限于主角一人，其他几位魔装机神操者的设定和刻画也同样精彩，下面就让我们来聊聊这几位来自不同国家的操者吧。

文 古梓

火之中华教师

作为火之魔装机神古兰威尔的操者，黄炎龙中国人的身分并非只是一个符号标注，因为其言行举止均具有很浓重的中国特色。例如他最喜欢的诗人是唐朝诗人李白，说话特别喜欢引经据典，一大串文言文下来也不怕对方不懂其意。《第2次机战OG》时，面对逃避责任的皇子特里乌丝，他以“天生我才必有用”勉励其正视自己的责任；在打败了卡库司将军后，虽然胜利却依旧表现出悲痛之情的他又说出“兵者，国之大事，死生之地，存亡之道，不可不察也”；当我方决定将曾是敌人的冰风二人收为同伴时，对此始终抱着怀疑态度的他则以“狮子身中虫，自食狮子肉”回应；而面对艾尔西尼最后的表白，他也只能回以“花发多风雨，人生足别离”。

炎龙自幼修炼少林拳法，尤其精通北派少林拳，因为早年经常外出修行，野炊成了必不可少的技能，也使得他的料理水平很是了得。用他的话说，中华料理最讲究火候的把握，而他正是火之精灵选中的人，自然深谙此道。要说炎龙的另外一项技能，那绝对是说教，这家伙一说起道理就是一通长篇大论，无论对敌对友均是一大酷刑，更要命的



是，其间只要你敢顶嘴，他就会延长说教时间，说累了不要紧，换自己的使魔朗西奥继续说。



炎龙是个正义感极强且始终恪守骑士忠义的人，他在问题处理上一向冷静沉着。一开始见到正树，炎龙便对他没有好感，甚至十分反感他那大大咧咧的作风。还好，炎龙并非一个顽固不开化的人，通过正树的努力，炎龙渐渐认可了他操者的资格并愿意去相信他。在王都陷落，里卡尔多牺牲后，他更是第一次于众人面前流下了男儿泪，这也充分显现出他并非冷血，只是不轻易表露自己的真实情感罢了。最有意思的是，这样认真严肃的人居然会跟曾是敌人的萨菲尼有点不清不楚，虽然他表面上绝对不相信萨菲尼的人品，却屡次找她索要情报，实在不得不令人怀疑二人间的关系。



《第2次机战OG》中，他和被召唤过来的琉妮一起为了将修特德尼亚斯军驱逐出境而战斗。起初他被卡库司将军的大将风范所吸引，愿意服从其领导，可渐渐地，他发现卡库司对自己隐瞒了菲尔王子还活着的消息，之后更看出卡库司根本不想让菲尔继承王权，而是要推选懦弱无能的特里乌丝上位，好成为其傀儡，实现长久以来武力统一拉・基亚斯的夙愿。更令炎龙无法原谅的是，卡库司为了自己的野心甚至不惜借助暗黑神官路奥佐的力量。即便如此，炎龙也只是想阻止卡库司在这条路上越走越远，不料卡库司早就抱着必死的决心。结果，亲手了结了卡库司的炎龙再次流下热泪。炎龙深知，虽然卡库司的做法是错误的，但他的确是真的关心着兰古兰，担忧着拉・基亚斯的未来。

到了《ROE》，在修特德尼亚斯南北分裂战争中，深陷漩涡动荡不安的民众有了新的希望，那就是教母艾尔西尼，她一手促成了南北和谈。虽然这是好事，但炎龙却始终不认同她的做法，毕竟要不是她否定所有战争的煽动言论，正树也不至于会因为疑惑而信念动摇一度被精灵所拒绝。艾尔西尼这种理想主义的非暴力不合作方式，在炎龙看来是毫无意义的，可当教团杀手意欲对艾尔西尼下手时，炎龙还是迅速出手救下了她。之后虽然两人依旧意见不合，一见面就是一通唇枪舌剑，可二人间竟产生了微妙的感情。在她中了操神术被抓走时，炎龙甚至不顾一切跳出机体企图唤醒她。当得知这一切全都是骗局，艾尔西尼从一开始就是教团的大司教时，他不顾同伴劝说只身前往，似乎内心还始终相信着她对自己的情感。眼看艾尔西尼不会改变想法，还想着用魔法拉拢他过去，炎龙虽然到最后一刻仍旧深爱着她，却也不会放弃自己的信念，他决定履行身为魔装机神操者的义务，发动了自己独有的精灵凭依必杀技，宝具火风青云剑。“爱而知其恶，憎而知其善”，这是炎龙第一次说出“爱”这一个字眼，他向艾尔西尼明确表达了自己的爱意，却让她死在了自己手中。



水之妖精

迪蒂・诺尔巴克，水之魔装机神卡迪斯的操者，芬兰人，是个极具北欧人特点的金发碧眼美女。因为是北欧人，所以她的很多招式名字以及两只使魔的名字（以后有机

会再详说）都来自于北欧神话，就连安蒂拉斯队的母舰名字灵舡也是出自北欧光明之神巴德尔的大船名。迪蒂为人爱操心，也很容易落泪，《LOE》一开始她只是把正树当作一个弟弟，所以处处以姐姐的身分自居，每次正树闹出点什么动作都让她担心不已。虽然迪蒂为人善良又很会照顾他人，但她一生气起来，其恐怖程度就连菲尔王子都不敢对其大声说话。有一次正树失踪，之后被里卡尔多带回来，迪蒂却误以为这都是里卡尔多把正树教坏了，于是，她一面依旧保持着美丽的微笑，一面却死死绞住里卡尔多，差点就闹出人命，事后她还一副完全不知情的样子。



迪蒂本人很喜欢料理，但料理水平却完全不行。个人超级喜欢甜食，别人用糖都是一勺一勺的，她加糖却是一大杯一大杯的，还老是不满意。经温蒂验证，迪蒂亲手制作的一小块曲奇就有500卡路里的热量，可想而知她到底放了多少糖，那味道哪是一般人能承受的。她的另一个兴趣是泡桑拿，为此还有自己独立的一间桑拿室，一天不泡个两次都不舒服，估计这也是她大量摄取糖分却又不胖的原因。而在《ROE》安蒂拉斯队内体检时候，早已经过了发育年龄的她发现自己的某个部位居然又长大了，自己很烦恼却惹来队里一众女性各种羡慕嫉妒恨。虽然有水之精灵守护，但迪蒂却是个旱鸭子，怎么学都不会游泳，在《ROE》里更是拜托友人从头开始教起，按照她的说法“人和鱼果然是无法相容的啊”。

看似如此完美的好姐姐迪蒂其经历却十分悲惨，在《LOE》的时间点两年前，她曾眼睁睁看着杀人魔卢比卡残忍杀死了自己的双亲和哥哥。可这变态杀人魔居然也被召唤来到了拉·基亚斯，之后迪蒂揭发了其罪行让他遭受驱逐，可她万万没有想到这疯子日后会卷土重来。再次遇到卢比卡，回忆起过去家人惨死的情景，迪蒂曾一度精神失控，如果没有里卡尔多，估计她只会沦为卢比卡的玩具，为此里卡尔多还遭到卢比卡的黑手。那一刻，迪蒂才真正明白自己心中对里卡尔多的情感，虽然过去面对他多次积极主动的求爱，她从来没有一次正面回应过，可这一次她迫切希望他能为了自己活下来，可惜明白了一切时已经太迟了，迪蒂只能看着里卡尔多面带幸福笑容死在自己怀中。



这份对里卡尔多的情感以及自己没能保护里卡尔多的遗憾，成为了迪蒂心中永恒的一道伤疤，因此到了《第2次机战OG》里，当得知贵家泠是查姆杰特新选的操者时，她很难接受这个事实。虽然表面上是不愿意看到少女上战场步里卡尔多的后尘，但更主要的是她不希望里卡尔多的魔装机神被别人操纵，尽管明知道只要查姆杰特还在，迟早有一天必然会选择新的操者。其实迪蒂心中还有另外一个人，那就是菲尔王子，虽然她并没有明确表示过，但从她只不过和王子进行一场视频对话就要急着整理自己的妆容这点便不难看出她的心思。可惜到头来，她因为魔装机神操者的义务必须和菲尔为敌，甚至亲眼见证菲尔的离世。那就好像是个诅咒，任何对迪蒂有好感，或迪蒂对其有好感的人都难逃厄运，迪蒂的感情悲剧可以说是正树提到的魔装机神操者情感有缺陷这一观点的



最好证明。

《LOE》第二章再次面对卢比卡，迪蒂的心曾一度迷失，被憎恨控制了自己，还好正树的大声斥责让她明白自己身为魔装机神操者的职责，并控制自我不再被个人情感所支配，一心只为了世界和平而战。到了《ROE》，走出了感情困境的迪蒂已经完全承认正树的能力并开始依赖他，而她依旧发挥着大姐姐的本色照顾着队里的每一个人。

地之阳光少女

贵家泠是地之魔装机神查姆杰特的操者，她人小鬼大，有时候会很知趣地开导他人，有时候又会来点恶作剧惹得众人很尴尬，属于凑热闹不嫌事多的主儿。虽然年纪小，可她爱好广泛，掌握的知识相当杂，几乎什么话题都能聊得很欢，俨然是安蒂拉斯队里的活宝一个，其乐观积极的生活态度也在无形中感染着众人。除此之外，泠还十分具有理财头脑，在队里因为运营经费而头疼并开始四处寻找外快机会的时候，泠搞的安蒂拉斯队周边产品贩卖异常成功。不仅如此，拉女队员扮女仆，男队员玩大河剧Cosplay也赢得满堂彩，之后又拉教母艾尔西尼拍了一堆制服诱惑（医生、水手服应有尽有）照片也是几乎卖到脱销。泠最大的不满是自己的身体发育，在体检的时候连连抱怨明明自己已经和精灵的协调性提升了，为什么身体一点都没有得到升级，一看到迪蒂还在那烦恼发育问题，便迁怒于她一发不可收拾。

泠和正树一样都是日本人，在被召唤的两年前，双亲均死于空难，使得她的心理远比同龄人要成熟得多。泠的实际年龄大于她的外貌，明明是个初中生却愣是被正树当作小学生。虽然一开始对地底世界拉·基亚斯充满疑惑，但很快的就适应了这里，并且在看到正树战斗的时候，居然主动开着魔装机应战。正树一开始以为她只是贪好玩，却不料这小妮子倔强得很，心中有着不输给任何人的正义感。即便战斗就等于夺取他人生命曾经令她一度大受打击，可她愣是能靠自己强大的内心重新振作起来，冷静面对日后更加残酷的战争。



泠虽然平时一副天不怕地不怕、没心没肺的样子，但其也有着细腻的情感。在刚召唤来地底世界便卷入的战争中，她第一次遇到了地之魔装机神查姆杰特，那一刻查姆杰特正因为魔法而被强制启动，但那样对它而言是无比痛苦的。不过众人也只能理解个概念，只有泠是真心感觉到了查姆杰特内



心的痛苦，甚至愿意为其流泪。在随后的《ROE》中，眼看着泰安为了阻止邪神复活而强行发动精灵凭依最后被强光吞噬时，泠气愤自己的无能又对敌人充满了憎恨，以致精神极端不稳定，开始自暴自弃起来。这时候，多亏德梅克萨微笑的开导，才让她终于不再禁锢情感放声痛哭出来，让她明白了带着仇恨的心去面对战斗并不理智，应该让逝者看见自己仍旧能够笑着面对人生。之后在精灵界，泠更是见到了已故的前任操者里卡尔多，通过和其战斗，泠进一步明白了地之精灵的存在意义，也更加清楚自己应该怎样去战斗。大战结束后，泠终于有勇气来到泰安的墓前，此时的她已经变得足够坚强，可以笑着拜祭泰安。





《漫游指南针》好久没与大家见面了。除了因为最近白菜其他工作较多、分身乏术以外，事先说好的各个小编追番计划也如同从未有过那般，导致编辑部内几乎只有白菜一个人在坚持追番，连个共鸣的人都找不到，对谈企划云云更是无从说起。栏目开了一段时间天窗后，眼见7月新番即将迎来尾声，因此白菜重新找到之前栏目中提到的32部7月新番人气排行榜，为大家带来最终结果的票选情况。另外也会顺带介绍一些10月新番值得期待的作品。

综合排行榜 Top 10

与上次栏目中的评分标准相同，从剧情展开、角色魅力、趣味度、制作精度和作品氛围五个角度来进行评选。而前10位的顺序比起初期也有了不小的变动。

※排名截至9月17日

排名	初期排名	名称
1位↑	10位	银之匙
2位↑	3位	有顶天家族
3位↑	7位	只有神知道的世界 女神篇
4位↑	18位	科学忍者队 Crowds
5位↑	6位	Servant×Service
6位↑	14位	新蔷薇少女
7位↑	8位	恋爱研究所
8位↑	16位	现视研 二代目
9位↓	1位	Free！男子游泳部
10位↓	2位	我不受欢迎怎么想都是你们的错

可以看到，相比初期排名，以上最终排名中靠前的作品基本都是后来居上的。对于这种排名变动的方式，我们不妨这样解释：排名大跃进的作品，证明其优异素质在后期越来越明显，受到更多人的认可；排名变动较小的作品，证明其素质保持着一定的水准（当然对于排名靠后的作品也可以解释成毫无新意和亮点）；排名大幅下滑的作品，可以认为是后期展开跟不上观众的期待，或是制作方面有所懈怠。

在前10位的作品中，比较抢眼的是一口气跃进了14位的《科学忍者队 Crowds》。这部作品在评分中几乎没有多少负面评价，而剧情方面更是受到了极大认可，在“剧情展开”的单项排名中直接斩获桂冠。《新蔷薇少女》的跃进幅度排名第二，除了剧情展开以外，其制作精度和作品氛围也受到了评价。《银之匙》的登顶其实也不难理解，这种以故事见长的作品，非常容易受到FANS追捧，并造成口耳相传的效应。而《Free！男子游泳部》和《我不受欢迎怎么想都是你们的错》的大幅下滑，应该属于后期的展开跟不上观众的期待值，因此后劲不大。（当然即使如此，仍然是大家心目中的前10佳作。）

另外之前名列前茅的部分作品，例如“《物语》系列”第二季从4位掉到了11位，应该跟两话拖延时间的总集篇不无关系；《战姬绝唱Symphogear G》从5位掉到了13位，就白菜个人感受来说，本番表现一直很稳定，并没有特别值得



抨击之处，各种神展开也一直是大家津津乐道的话题，排位下滑应该是其他作品太具冲击力的结果；《恶魔高校D×D NEW》从9位掉到23位，主要也是因为剧情和氛围方面受到批评。但是《只有神知道的世界 女神篇》从7位升到3位，着实让白菜无法理解。就跟上次栏目中提到过的一样，跳过了大部分剧情直接进入“女神篇”，使得部分重要登场人物前期铺垫根本不够。而对于漫画原作党来说，动画为了保证进度砍掉了漫画的一些剧情展开，也是让人有些不满的。总体来说虽然承认这是一部不错的作品，但如何能够进驻第3位，实在令人疑惑。

10月新番期待作

由于作品还未正式开始放映，以下推荐的部分作品是只能从作画、原作评价、声优等方面来进行预估的，实际表现还需要进行放映后的观察。

《核爆末世录》

原名为《COPPELION》，是一部SF风格的漫画作品。讲述2036年日本东京的核电站发生爆炸，使得整个东京遭受严重的核辐射，成为了封锁都市。三名接受了基因改造的女子高中生能够免疫核辐射，因此她们组成了仅仅三人的搜救队伍，用自己的双眼和双手，在化为死城的东京市中搜寻生还者，同时与严酷的环境和基因变异产生的怪物周旋，并逐渐接触到事件背后隐藏着的种种黑幕与阴谋。这部作品虽然原本早已决定动画化，但因为受到2011年福岛核电站事故的影响，涉及到敏感题材的本作动画化计划陷入了冻结，直到最近才旧事重提。声优方面有户松遥和花泽香菜加盟，是一部相当值得期待的作品。

《夜樱四重奏 花之歌》

原名为《夜樱四重奏 ハナノウタ》，是根据漫画《夜樱四重奏》改编的作品。其实有点年纪的动漫宅们应该不会对这部作品陌生，因为本作曾于2008年就动画化了一次。不过这次10月新番并非前作的续作，而是从漫画的第一话开始重新制作。接手制作的是龙之子工作室（制作了《超时空要塞》、《天空战记》和《宇宙骑士》等作品的工作室，最近作品为7月新番《科学忍者队 Crowds》），质量必然有保障。故事讲述的是人类和妖怪共存的樱新町里，围绕着女子高中生町长枪樱姬和“比泉生活相谈事务所”的少年所长比泉秋名所展开的，充满友情、欢笑、眼泪与感动的故事。声优方面保持了福圆美里、藤田咲、泽城美雪和梶裕贵等原班主役。



《悠哉日常大王》

原名为《のんのんびより》，是一部风格轻松的日常漫画，讲述了成长于都市的小学五年生一条萤，因为父母的工作而转校至乡下的小学，并与这里同学度过的轻松乡下搞笑故事。作品的构成为短小的单元剧（类似于《乌贼娘》这类作品，基本都是1话完结的独立故事），并且有当红声优阿澄佳奈坐镇，是值得期待的秋季治愈系。

《银狐》

原名为《ぎんぎつね》，改编自同名漫画。故事讲述的是16岁女高中生女主角冴木真琴，作为家里供奉宇迦之御魂大神的稻荷神社的正统继承人，只有她才能看见住在神社里的狐仙神使银太郎。由于小时候就能看见银太郎，因此真琴对太郎并没有敬畏感，将其作为兄长一样对待。而银太郎外表上是个懒散没干劲的神使，不过内在却是古道热肠的典型傲娇角色。毫无隔阂相处的一人一神之间，稍稍有些俏皮、有些温情的日常故事就此展开。声优方面有金元寿子、关俊彦、三木真一郎和小野贤章作主役，作为温情治愈番值得期待。

《境界的彼方》

原名为《境界の彼方》，改编自同名轻小说。作品为魔幻战斗风格，Boy Meets Girl，然后一群能人异士与邪恶的妖梦作战。但这款作品的动画竟然是由京阿尼负责！经历了长期废萌风格的稳固和废腐的尝试后，京阿尼终于又回去做战斗片了？不过从人设风格来看，仍然保持了其废萌片系列的“圆滑”感。相比原作的知名度，更多的阿宅们相信还是对京阿尼的制作风格更感兴趣。这必然也是需要重点关注的作品。



又一个蠢货劫匪诞生了（唉，我为什么要说“又”字）。因为跌倒而导致抢劫银行失败，恐怕不是后无来者也是前无古人了吧。后文还有山山老师的外食省钱法，对于日本这种食宿高消费的地方来说，可是用处不小的哦。

银行劫匪跌倒→落荒而逃

在9月20日早上9点40分的千叶县市原市京叶银行八幡分行，发生了一件啼笑皆非的事。

一名男性进入银行内，自称“银行劫匪”威胁女性工作人员，并将随身携带的罐中某液体倒在了地上。然而可笑的是，这名男性想要爬上柜台，却不慎跌倒，然后两手空空地落荒而逃。当时银行内的工作人员与顾客约有20人，全员毫发无伤。

根据警方的调查，该男性身高约1.75米，身着深蓝色外套和长裤，用面具挡住脸。倒在地上的液体散发着汽油的味道。目前警方正以“抢劫未遂事件”为名对其进行追捕。



>“今日(きょう)はこれぐらいにしといたるわ！”

译文：“今儿就这么放过你们了！”

>そもそもこの状况(じょうきょう)でカウンタ-に登(のぼ)ってどうしようと思(おも)ったんだ?

译文：说到底在这种状况下，他爬上柜台是想要干什么啊?

>その场(ば)に居(い)たら笑(わら)いを堪(た)える自信(じしん)ないな……

译文：我要是在场的话，可没有能够忍住不笑的自信啊……

>コケる瞬间(しゅんかん)の映像(えいぞう)をニュースやワイドショウで繰(く)り返(かえ)し繰(く)り返(かえ)し报(ほう)じたら、犯人(はんにん)耻(は)ずかしさのあまり自首(じしゅ)して来(こ)ないかな?

译文：如果把跌倒瞬间的影像在新闻或是娱乐节目中反复播报的话，犯人会不会耐不住羞耻而来自首呢?

估计这位强盗就算进行了无数次想象训练，也绝对没有想到会出这样的状况吧？根据白菜的分析，这位老兄应该是想要爬上柜台居高临下监视在场人员有没有异常举动，但是在撒汽油时不小心弄在鞋底，所以在爬柜台时一个踩滑就跌了下去。跌倒后估摸着已经有工作人员用紧急按钮报警，所以才慌乱地逃走了。这样一分析，似乎行动都合情合理，但串起来一看，确实是很搞笑的状况啊。现场的视线一定很刺痛吧（笑）。

日本美食攻略

文 山山

炎炎夏日终于要结束了，期盼已久的《MH4》也终于发售了，每天战到半夜两点奋力开荒中！10月份笔者班上马上又有几个学生要去日本留学了，最近经常跑来咨询各种问题，其中最关心的就是伙食费。很多人出国之前大都听说日本生活费高得惊人，但这并非绝对。在日本生活，除了房租比较贵之外，如果自己在超市或者市场买食材来做饭，每个月的伙食费还是可以控制在4万日元（约2500人民币）左右的。

不过大家都总有懒得动手的时候，因此在外面吃饭的时候，还是有了解一些省钱技巧的。来到日本，初次进入餐饮店的外国人，对见到的价格都会惊呼“太贵了！”的确，正统的高级日本料理，与食物的份量相比，可能会给人留下相当贵的印象。但是如果知道如何寻找合适的地方，在日本也能品尝到非常便宜又十分好吃的美食。

日本餐厅里的美食非常诱人，不仅有寿司和天妇罗等日式料理，西餐厅中也有三星级食店，但是价格都偏贵。其实推荐大家在午餐时间去，和晚上的时间段相比，午餐的价格相对还是划算的。在日本，很多餐厅都在上午11点～下午2点左右提供午餐，和晚餐相比价格





更合理，而食材和味道与晚上相比一点都不差，这就是午餐的魅力。在午餐时间，大家就可以放松心情享受一下高级餐厅的味道了。当然选择不仅仅局限于餐厅，提供午餐的居酒屋也很多。与晚上相比，午餐的价格竞争激烈，500～1000日元左右的套餐很多。另外家庭餐厅和咖啡馆等原本全天营业的餐饮店，也会在午餐时间推出优惠菜单来争抢客人。

日本的上班族在午餐上花费的金钱平均是520日元。乌冬面、荞麦面，或者在定食店吃套餐的话，花500日元左右就能享受一餐，这样的食店很多，被称为“1枚硬币（500日元）餐厅”。

午餐虽说如此，但晚上还是会很贵吧？其实也不尽然。对于“晚上想要喝点酒，好好放松一下”的人，推荐去居酒屋，点一盘小菜，品味喜欢的酒。居酒屋每家店的料理都不同，种类丰富，有的擅长做鱼的料理，有的素菜居多。另外若是打算好好吃一顿的话，推荐炸猪排店。用肉厚多汁的猪排，配上酱汤和米饭、酱菜等，每份大概1000～2000日元。至于朋友聚会，推荐去烤肉店，特别是有一些做“食べ放題、飲み放題（不限量随便点随便喝）”的烤肉店，人均也就5000日元左右，对吃货来说绝对物超所值！

经典主题乐园

好游戏永远不过时

栏目主持：苍穹

本辑主题

西方龙

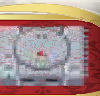
西方神话传说中的龙与东方龙有着极大的区别，它们往往有着强壮的肉体与超凡的魔法能力。而且有别于东方龙那大同小异的外形，西方龙在外形上的变化则多得多，例如常见的双翼型飞龙、拥有九个头颅的飞龙等等。围绕西方龙所诞生的文学、影视、游戏作品更是数不胜数，在这些作品中它们既能出演正面角色，也能展示反面势力的强大，但无一例外都是力量的象征。本次栏目就来历数一下含有西方龙元素的经典游戏作品。

◀"《英雄无敌》系列"里实力超强、威武霸气的黑龙。

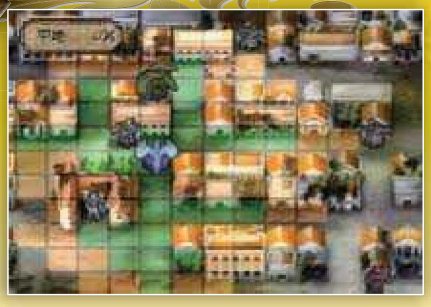
文 狮子心

特别推荐

泪之腕轮传说 尤多娜英雄战记



类　型	S·RPG
年　份	2001年
原机种	PS



▲柔弱的提娅不惜变身圣龙来为玩家争取脱离时间，令人刮目相看。

龙一直是"《火纹》系列"的惯有元素，而《泪之腕轮传说》作为《火纹》之父加贺昭三跳槽之后的作品，虽然没有以"Fire Emblem"来命名，但无数玩家都在心里将其视为"《火纹》系列"的正统续作。

本作在整体风格上像是将之前的所有《火纹》作品进行了一次归纳，在画面上延续着2D的风格，朴实而又不失细腻，系统方面也综合了以往作品的特点，人物移动依然延续着"走格子"的方式，章节穿插和大地图自由移动、练级的设定在《火纹 外传》里也采用过，让人热衷无比的"百人斩"武器则是参考了《系谱》的创意……游戏在剧情上很值得细细咀嚼一番，从表面上看依然走的是"王子复国记"的惯用路线，但在这条补满荆棘的道路上穿插的各种分支为故事增添了更多色彩。相信玩过本作的玩家们都对暗黑骑士齐格的悲惨经历印象深刻，他的背叛不仅仅是玩家军力的一次锐减，作为一个富有正义感的骑士，却因为自己悲剧的出身，无力承受命运的安排，更由于其性格上的缺陷，最终踏上了一条不归路。制作人就是使用这种手法，通过众多人物与事件为玩家展现出了不同民族间的文化冲突和历史冲突，剧情的最后男女主角的爱情突破了这些隔阂，这种爱情给民族矛盾创造了一个突破口，片尾那首优美的《Never Ending Dream》正是制作人思想观点的体现，也是对本作剧情的一次完美升华。

龙战士



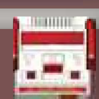
类型	ACT
年份	1991年
原机种	FC

本作是一款融合了多种元素的过关类游戏，主角在普通人形时是非强制卷轴的ACT，变身之后则转变为自动强制卷轴的STG。玩家需要通过每一个关卡来收集魔杖，魔杖不仅是通关必须的道具，还能强化角色的HP上限。主角在人形时能力有限，只能进行普通的挥剑攻击和长按B键的蓄力攻击。除了HP槽外角色还有一个能量槽，通过打倒敌人和获得道具来积蓄，能量槽决定了变身为巨龙的时间长短。获得道具能使主角在3种不同属性间切换，属性不仅会令蓄力攻击的方式有所变化，更重要的是变身之后，龙的性能也会完全不同：绿色龙的子弹是3个方向的散弹；红色龙的子弹能令一定范围的敌人持续燃烧；蓝色龙的子弹则具备跟踪敌人的效果。收集完前面5个关卡中的所有魔杖后，主角可以变身为白银龙来迎战最终BOSS。超赞的BGM为本作增色不少，玩家在游戏时不妨仔细欣赏一番。



▶最终关玩家终于可以一直维持龙形态，不过难度还是很高。

圣铃传说



类型	ACT
年份	1992年
原机种	FC

《圣铃传说》作为FC末期的作品在各方面的素质都堪称顶级。游戏中共有4名角色可供操作，他们的能力各异，能够应对不同的机关。人类角色能力最为平均，攀墙的能力非常实用；飞龙拥有飞行的能力，而且行动很灵活，喷火攻击还能够通过蓄力增加威力；石头人HP最多，并且不惧怕针刺地形，虽然移动缓慢，但是BOSS战用来拼血效果很好；老鼠体形最小，HP也是最少的，由于体重很轻，所以在沼泽类地形中不会下沉。本作的流程较长，很多关卡都需要利用角色不同的能力才能顺利通过。游戏还包含一定的隐藏要素，玩家若想看真结局，必须以高难度通关才行；在第三关BOSS处，若不理BOSS直接跳进悬崖，则可以触发隐藏关卡，直接见到最终BOSS。考虑到游戏较长的流程，制作组很贴心地加入了密码选关的设定，这也是诚意的体现。



▲最终BOSS难度并不高，利用好飞龙的飞行可以躲避很多攻击。

龙魂



类型	STG
年份	1989年
原机种	FC

本作移植自街机的同名作品，移植诚意相当不错，画面和音乐都属上乘。作为一款纵版的强制卷轴型STG，主角是一头飞龙。游戏很有创意地加入了一个“测试关卡”，开始后的第一关并非属于正常流程，而是用来测试玩家水平高低的。如果玩家的水平很高，几乎没有受到任何伤害就过关的话，之后的流程中系统会赋予玩家一头蓝色的飞龙，并且只拥有一条HP；相反如果在第一关打得相当烂的话，则会进入EASY模式，之后的流程中玩家操控的是一头黄色的飞龙，它的血量是蓝色飞龙的两倍。游戏的战斗分为空中战和地面战，玩家的攻击也有普通子弹和投弹之分，分别对应着空中和地面的敌人。流程中可以通过打倒敌人获得道具来增强自己，但也有负面效果的道具，会让飞龙的移动速度变缓，所以玩家在接取各种道具时一定要瞪大眼睛仔细分辨。



◀游戏中的BOSS设计得很有魄力，但难度并不大。

掌门人

主持 马修&胧月

插画 西瓜树



每年的惯例，到了秋季，游戏大潮便来势凶猛，而大家拿到本辑《掌机王SP》时应该也都在休国庆小假了吧，在这虽然比不上暑假寒假但也不算短的假日里，好好享受游戏吧！无论是PSV平台发售有段时间的《龙之王冠》还是3DS上刚刚发售的《怪物猎人4》，都是近期不可多得的精品，好好品味，相信各位都能感受到游戏带来的特有快乐。

不想说再见

毕业前拍毕业照时突然觉得时间过得飞快，已经从一位刚上高中的小青年变成快上大学的大青年。说实话，不想与同甘共苦的兄弟姐妹们说再见啊！

海宁 陈鑫

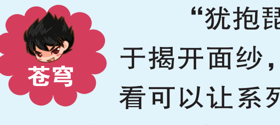
白菜： 人生没有不散的宴席，但是没人阻止你们去参加二次聚会。真正的好友是不会随时间而冲淡感情的。

阿鲁： 只要彼此有羁绊，走到哪都不会散。

胧月： 读高四，还能同甘共苦一年。

马修： 说“再见”就是为了以后还要继续见面嘛。而且能被时间和空间隔断的友情该多不牢固，何况还是这个信息时代，平常多联系，到一起聚一聚，多好多方便。话说距离些这封来信已经有一段时间了，陈同学有没有和高中同学们经常保持联系呢？

只言片语 等了《战场的女武神4》好多年，却连在哪个平台都不知道……（马鞍山 玮园长）



本届TGS对你最有意义的消息



"犹抱琵琶半遮面"的《俺尸2》终于揭开面纱，从试玩版体现出的内容来看可以让系列玩家吃个定心丸，而且官方中文版居然同步发售，好顶赞！不过，还是想跪求新职业啊！另外一个让我惊喜的消息是《影牢》居然公布了续作，虽然只有一个标题LOGO吧……我喜欢的游戏果然还是小众向（摊手）。



论游戏的话应该是《剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星》的公布吧。个人期待高素质的动漫改编游戏已经很久了，而从这一作公布的制作情报来看，似乎很有成为佳作的潜力。当然《弹丸论破3》的制作消息也很令人振奋。



这次的索尼发布会虽然比以往给力不少，不过并没有个人特别青睐的TITLE。轻便了不少的PSV-2000屏幕和质感均有所退化，倒是PSV TV有点意思，如果对应的游戏多，今后工作时截图和拍视频都会很方便。



在SCE排PSV游戏试玩的时候突然看到大屏幕上闪过了《MH》的画面，还是PSV版！这个消息让我感到非常震惊，赶紧给国内的小伙伴发短信。虽然最后证明只是《MHFG》，不过这个消息还是吓了我一跳。

乌冬

最有意义的消息应该就是《高达EXVS FB》宣布移植PS3，从去年开始就一直等，到今年总算是盼来了，话说前作可是PS3玩得最长时间的游戏，这作上百小时应该也跑不了的。



PSV-2000的发售信息与实机展示！虽然之前听说屏幕规格有所降低，但看了实机感觉清晰度和画面色彩也都还不错的样子。再加上此次公布的PSV-2000的机种颜色十分丰富，重量也有所减轻等要素都很具吸引力。所以决定继续观望一下，因此买PSV的计划又推迟了……



本次TGS上，本人对手游平台音乐游戏《Cytus》的制作小组雷亚公布的两款新作品很感兴趣，带剧情的下落式音乐游戏《Deemo》初看起来就很带感，对于有着音乐游戏制作功底的雷亚来说应该给玩家来带惊喜；而另一款作品《聚爆》走的是A·RPG路线，算是他们对新游戏类型的一个尝试。对于这家新兴的游戏公司来说，在创意和美工方面都有着其独到之处，《Cytus》在手游音乐游戏领域的人气更是居高不下，本人还是很看好这家公司的，希望他们能在这个竞争压力庞大的游戏市场里走出自己的一片天。



TGS对我最有意义的消息，应该是PSV-2000的公布了，因为这个消息让本来还在等有特想玩的游戏再入PSV的本人，不得不转换思路短时间内入手初版的PSV了，尽管我不是画面控，但屏幕上还是更倾向于OLED。

其乐无穷啊！

上月和机友上街游玩时看到以前某学习机厂出品的游戏掌机。造型很像PSP，出于对童年的美好回忆和民族品牌的支持，立马入手。没想到回家后发现按键不好使，不过自己仍然想办法自己修好了它，并没有退或换的想法。我想这就叫铁杆粉丝了吧！

昆明 车飞

马修：中国好玩家啊，太感人了！

酷洛洛：这明明是厂家为了给现在被游戏惯坏的玩家们一个手工劳动的机会而特地留下的问题。这么多年过去了，它依然是那台寓教于乐的"学习机"，其无穷啊！

阿鲁：这就是爱，就像手残的我当年自己动手更换SFC手柄的胶皮一样。

胧月：当年PSP go苦战的时候你去哪儿了？来，我这还有个官方淘宝店地址……

只言片语 一直想玩《最终幻想X》，但没有PS2，现在有PSV版了，期待！（南通 不吃鱼的猫）

魔王鲁叔

绘：洛阳 高炜



马修：面具下的鲁叔被想象成各种奇怪的东西……

酷洛洛：这个形象要怎么在麦当劳打工？（出自《打工吧！魔王大人》。）

白菜：难怪鲁叔最近老是去吃麦当劳，原来是踩点……

阿鲁：我信了你们的邪！

懒

最近特懒，除了必须要做的会做外，其他的事都不想动，特懒——还好打游戏还没偷懒。

苏州 老总

马修：同感，而且懒是一种深入到骨子里的习惯，是吧？

酷洛洛：这位同学的昵称说明了很多问题：有懒的权利，而我只有干活的义务。

白菜：还好你没有懒得写回函表……

大屏把妹

这几天赔本甩了NDS、NDSL和GBA SP，只为入手一台NDSi LL！然后把《深爱+》娶回家，大屏把妹，小伙伴们都惊呆了！

长春 张钊玮

马修：限定版主机么？要卖三台机器才能买下来？

阿鲁：你应该买3DS LL才对啊，然后把《新·深爱》娶回家，高清大屏把妹，然后你的小伙伴都吓呆了。

胧月：高清“你妹”。

苍穹：按照鲁叔的策略，小伙伴们就会围拢过来嚷嚷着“土豪、土豪，我们做好朋友好不好”……

酷洛洛：然后你的小伙伴跟女同学说“我朋友买了台机子就为了把妹想不想围观”，结果他们一来二去好上了，最后你惊呆了。

白菜：你们怎么比自己的事儿还热心……

悲伤的表情（笑）

毛老师是什么心态？在206辑的“游人望远镜”里明明说的是“请允许我做一个悲伤的表情”，后面括号里的字却是“笑”……

广州 死旗君

马修：这才能表现出一副悲伤但强憋着笑的表情啊。

苍穹：德高望重的毛老师这明明就是在悲（幸）天（灾）悯（乐）人（祸）。

库玛：LS居然敢公然吐槽我们高贵的毛老师！

白菜：哦？难道你不知道“请允许我做一个悲伤的表情”这个句式的潜台词就是“喜闻乐见”吗？



阿鲁：一看就知道这位同学不混AB站。

只言片语 一直很喜欢“《战国无双》系列”，充满着浓厚的历史文化，而掌机版能每天都玩，所以期待PSV的《战国无双2》的移植。（Kyo）

微生活

非最终版Q头像

库玛：我的Q版头像有什么问题么？

马修：笑得太灿烂，说一些严肃的话题会很违和。

库玛：会吗？

马修：比如这样：山内爷爷走好。多违和。

库玛：好吧……我想看含蓄版。

马修：含蓄版还没出来呢，不过这个也可以用，多个表情嘛。

半夏：为什么新人能有那么多表情啊揍！

起名

库玛：你们，毁我形象至少先让我高贵冷艳一下啊（TT）。

马修：高贵冷艳很容易被认为是抠脚大汉的……

库玛：美丽动人的kuma?

苍穹：目测试用期无限延长……

库玛：所以我就是不擅长取名字啦……

白菜：黑白熊?

酷洛洛：熊BEN?

半夏：熊孩纸?

库玛：还熊猫京京呢……看来你们的品味也没有比我好到哪儿去……

胧月：我给你来个小清新名字吧：熊还芷。

库玛：感觉光吐槽就可以出半月刊的节奏……

207、208辑调查之对今年TGS的期待

最近太多大作爆料，让人有点应付不来。个人反而开始期待L5的《雷电十一人GO 银河》这一沉寂一段时间的作品了，当然了，本来该系列素质就无需质疑就是了。

大连 凌随意沫

希望索尼宣布大陆版PS4于2014年10月1日正式发售，价格2998元，游戏售价98～398元不等。

杭州 Deepthroat

PSV的游戏阵容给点力啊！再来几个我非买不可的理由。3DS游戏不必太激进，年底有《口袋妖怪》就够了。

汕头 Melmen

希望各游戏厂商都能尽心尽力为掌机制作好的游戏，尤其是PSV上的。

安吉 L·Z·Y

因为劲爆的消息该公布都公布了，所以也没啥特别的期待了，对PSV也不抱希望了，不过依旧期待小编的TGS游记，求半夏姐给力！

苏州 木下新一

果断是《MH4》，怎么说我也是为了它才买3DS的。

东莞 Magic

期待3DS和PSV推出新式改进机。

丹东 隋欣

3DS快出正式的2代机吧！而且总感觉2014年老任还是没动作，索尼已经走起了，老任不要慢啦。

沈阳 腌甜葱

希望PSV上能出《变形金刚》等经典改编的游戏。

上海 顾春军

我比较期待自由度高的游戏出现。

天津 JK

我知道我期待的消息在TGS上很难公布，但《GTA》就不能在PSV上来一发么?

桂林 MIKU

更期待PSV的新机型，屏幕保持现状并更加轻薄化。

上海 袁航

谨祝小编一路平安。

南宁 卢尚拓

希望SE快点公布《FFX HD》的发售日啊！

广东 死旗君

玩过PS3版的《高达无双》，希望TGS上有《真·高达无双》的详细情报。

杭州 NATE

希望能多公布些大作的官方中文版吧……

广州 黑山小妖

虽说TGS是索尼的主场，但我这个3DS玩家还是期待能看到诸如《重装机兵4》这样第三方大作的消息的。

南昌 夜云

其实比起《FFX》的HD版，我更希望PSV上有《零式》那样的全新作品。

成都 小海

我就不信了，Capcom真就不给PSV来一款《怪物猎人》么？哪怕是《暖洋洋的艾鲁猫村》那样的衍生游戏也可以啊。

三明 TEN

PSP上有很多清新的原创游戏，像《乐克乐克》、《啪嗒嘭》、《勇者别嚣张》、《百万吨大卸八块》，希望能公布它们的续作。

柳州 十方

只言片语 《讨鬼传》的画面还蛮不错的说。（惠州 Foy）



上海 一座山

马修：十足的神秘感，怪盗？还是杀手？

洛阳 高炜



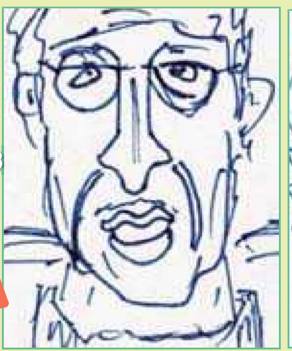
马修：无论是龙本身还是背景网纹都很赞的一张图。

厦门 天の包子



马修：貌似被什么吓到的包子同学自画像……

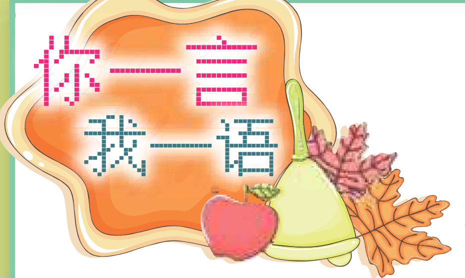
唐山 Mars



马修：这自画像的大叔看起来是那种身材魁梧、不苟言笑的人啊。

天津 才子

马修：这图献给高三党，大家，燃起来！



买了PSV后感觉玩游戏的动力减少了，买了一堆正版却都没怎么玩，现在奖杯列表里一堆0%、1%，却还想买新游戏，我这是病吗?

天津 幸福似薄冰

苍穹：我倒是听说更多的玩家在从正后游戏的动力又回来了……

因为有了掌机，认识了不少机友，其中还有不少美女，哈哈！

上海 224

马修：看来还真不是错觉，比起我刚来编辑部时，掌机玩家中的妹子不仅多，而且美女的概率也不低啊。

《初音f》真心费按键啊！一弄就△△△△△……○○○○……一顿狂按，怎么破?

沈阳 Mr.X

马修：虐待按键本身是因为对游戏不熟悉而进行的一种无意识发泄，等你熟练了，就可以傲然俯视游戏的种种伎俩、从容而不会对按键实施任何虐待地完成游戏了。

小编们有没有被电玩JS坑过的经历?

彭州 大哥

马修：当然有，比如本人当年就因为贪便宜、比游戏店多花了100多买到GBA，不过那次也成为我转职为《掌机王SP》编辑的一大重要转折事件。

被调座位后，上课玩游戏恐怕有点困难了，呵呵。

潮州 ちんかせい

马修：那就老实些吧，被老师没收的话……

《塞尔达传说 众神的三角力量2》能用按键玩吗?

深圳 Hand time

马修：从前作的角度来说，个人猜想应该是走按键操作吧，顶多是附带一些用来解谜的触摸操作。

玩3DS《马里奥和路易RPG4》，感觉3DS用电很快，一天一充，怎么就用得这么快，唉……

上海 王菁益

马修：不同的游戏由于运算和读取频率的差异，在耗电上也会有所不同。不过也看看玩别的游戏的游戏时间是怎样的，这样就能判断是电池问题还是游戏本身耗电。

FC专题很赞啊，但《魂斗罗》的30人秘技明明记得是上上下下左右左右BABA啊。

大连 打火机

马修：这个错误在贴吧也被指出来了，其实那个秘技应该是“上上下下左右左右BA”，个人记错了，在这里给大家道歉。

从11区回来已经半个月了，该补的游戏也都还没补，净是在外面瞎逛，明明这么热，难道是脱宅成功了么?

苏州 朱承浩

马修：说明你之前玩游戏玩累了而最近又没什么特别想玩的。至于脱宅什么的，把自己当成普通玩家想玩就玩、想放下就放下，就无所谓脱不脱宅了。

上次寄回函的时候，把地址写错了，结果寄到了家里面，唉……

安吉 凌志云

马修：握手，“掌门人”的画师西瓜树结婚时，本人给寄去了贺卡，结果把收信地址写成了编辑部，不久后收到了那个原本该寄给西瓜树的贺卡……

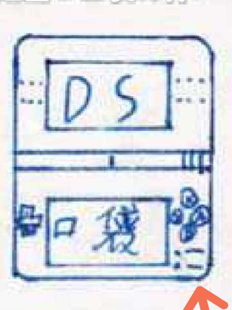
稿费待确认通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需提供信息
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女	姓名、收款方式、样书地址
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R	姓名、收款方式、样书地址

只言片语 很喜欢《噬神者2》这种快速的游戏。（贵港 ice king）

烟台 D口袋の神F



庐江 TK

马修：梦是美梦，若成现实的话，估计要提前好久排队才能得到PSV和3DS了……

马修：这图献给中考党们，别管是索饭任饭，这时候大家都是面临中考大BOSS的掌机玩家！

马修：这算是简单版的《进击的巨人》？

上海 CCHpm2



马修：这张图就拿来向为口袋玩家们提供两大世代《口袋妖怪》的NDS致谢吧！

马修：一个脑袋大但同时又很萌的萝莉。

上海 EVE





天津 JK

天津 JK

马修：满月、古堡、紧握PSV的干枯手臂……话说尸变成吸血鬼这哥们对PSV到底有多大的执念啊！

动漫里的秋叶原

跟同学讨论高考后去日本，一个呆头呆脑的同学问我们想去干什么，我们几个回答："直奔秋叶原。"那个同学说："什么？秋叶原不是动漫里的么？"瞬间把我们雷得外焦里嫩。

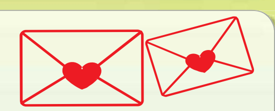
北京 王易安

马修：大家现在都活得这么洒脱了么，当年高考之后们一帮同学的出息是：去包机房玩个通宵（扶额）。

阿鲁：这种情况应该立马带上你这位呆头呆脑的同学一起去日本"朝圣"。

半夏：这么呆萌的肯定是男孩纸。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。203～206，定价：18元。209辑，定价：14元；210，定价：19.8元；

《口袋玩家》：11、15～18、28、38、42～46、54、55辑，定价：16元。第62～64、69辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.5；VOL.6；，定价35.00元。《PSV专辑》：VOL.5；VOL.6，定价：35元。《PSV宝典》：定价：28元。《PSP专辑》：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。《NDS专辑》：VOL.2，定价：25元。《NDS宝典》：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。《手游PLAY》：第1辑，定价25元。《卡牌·桌游》：第9～12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net

只言片语 法老控粉丝必入《闪之轨迹》！（太仓 血祭狂歌）



一年一度的TGS又来了，不知道看完本辑的相关报道后大家是否找到了自己期待的作品呢？又或者是对PSV-2000有什么想法呢？本人对新增了不少要素的《灵魂献祭 Delta》很期待，希望在吸取前作的不足后带给大家更多的惊喜吧。

对新人来说，想买台PSV，不知小编有什么意见可提供呢？

梅州 曾汉彬

导购之类的问题在以前的导购专题中已经提到过无数次，这里针对新公布的PSV-2000谈谈好了。新机型类似PSP-1000进化至PSP-2000那样，减轻了机身15%的重量，厚度降低20%，而且Select和Start键的手感经过了改善，内置1G内存也比较方便，总体来说是在便携方面下了不少工夫。但是屏幕由OLED屏改为了液晶屏，整体的质感从情报图片中看似乎也更偏向塑料感，对于部分追求尽善尽美的玩家来说可能说不上是个好选择。如果这位同学对硬件本身要求不是很高，不妨考虑一下这款即将于10月10日发售的轻便型号。若是属于比较在乎细节的性格，那么还是推荐老款的PSV-1000。

小编们玩掌机玩久了会不会在掌机上留下汗渍等脏东西呢？有的话是怎么解决的呢？心爱的掌机变脏总让人感觉不爽啊！

上海 卫康

给机器套一个胶皮套可以很大程度减少手与机器本体的接触，不过在不影响操作手感的情况下，再怎么也避免不了手与按键的接触，这一点可以通过玩前洗手来尽量避免弄脏机器。当然只要机器与手有接触，多多少少都会导致机器磨损或变脏，这里所说的方法也只是尽量降低机器变脏的几率而已。

《口袋 X・Y》确认日版也有多语言可选吧？日文苦手，听说还有韩语？二者流程均一致只有神兽的区别吗？

汕头 林少忠

日版已确认包含七国语言，除了正常的日语外还有英语、法语、意大利语、德语、西班牙语和韩语。“X”和“Y”的流程是一样的，区别在于神兽，以及部分口袋妖怪的出现率。

《妖怪手表》的妖魔界里那三张地图该怎么进入啊？找了半天也跳不下去……

福州 陈文通



只言片语 期待PSP大作，暂不打算买PSV。（玉林 陈海松）

进入妖魔界后，想前往はらぺこ峠、うそつき山、あらくれ街道这三个场景需要在走廊两侧找到栏杆处有破损的地方，然后直接跳下去就可以进入地图。要注意的是几道大门前的栏杆破损处是跳不下去的，从三个场景的出口返回时才会从此处爬上来。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我NDS烧录卡里的精灵能通过《X・Y》的官方服务把它们传到《X・Y》里吗?

武汉 张SAN

从第四世代开始，《口袋妖怪》从前作传精灵都是单向的，而且前作必须是正版卡。但对于第五代《口袋妖怪》来说，NDS烧录卡上玩并没有影响到其网络功能，所以烧录卡里的精灵到底能不能传到《X・Y》里还很难说——做两手准备吧，大不了多买张正版的《黑・白》或《黑2・白2》。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

怎么向PSP中放存档和金手指?要不要更改存档什么的?

南通 周游

游戏存档只需放到PSP→SAVEDATA里即可，如果不想覆盖自己的原记录，记得提前备份；金手指程序只需放在根目录，而对应的FC或CMF文件则可以放在任意位置，需要使用时在游戏里开启金手指程序后选择读取该文件，然后就能在地址表格里找到可修改的条目了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我的PSP-1000遇到游戏动画时老卡机，是系统版本太低了吗?

深圳 钟文骁

这种情况一般有三种可能性。1.你的系统版本太老，请升级系统版本；2.你的游戏ISO有问题，请换一个新的；3.你的破解系统与游戏兼容性不好，请更换另一种破解系统。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV的《FIFA》（不是《FIFA 13》）确实不能白金吗?

上海 黄益宏

是的，该作的“Home and Away”奖杯要求在所有球场比赛并获胜，但由于存在严重BUG，目前全球没人能得到这个奖杯，故白金率也是0%。虽然有无数玩家反馈，但EA官方丝毫没有修复BUG的意向，在续作《FIFA 13》发售后，前作也就无人问津了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

买了Gateway，我去年买的神游3DS XL也终于有很多游戏玩了。但是每次开机都提示我升级。虽然我每次都能很冷静理智地把提示取消掉，但还是担心哪天手滑给打开了，怎么办?

东莞 AKA-林

把右边的通信按钮往上推一下关闭网络连接即可，不过如果有邂逅通信需求的话，则可以在网络设定里把Wi-Fi网络连接设定给清空，就不会再弹出升级提醒了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

PSV会员免费买的游戏是完全版的吗?是不是没有时间限制的?有一次，PSV送14天会员的，我用那买的免费游戏只能玩1小时，1小时后就不能玩了。

南通 宋鑫嘉

PS+会员的免费游戏都是完全版的，至于时间限制方面可以查看游戏简介。有一些游戏在会员到期后就不能玩了，但是另一部分游戏是可以永久拥有的。PS+会员可以免费试玩非免费游戏一小时，你所说的问题应该就是这种情况。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

最近想入手PSV，无奈供不起游戏，回首看向PSP，但又不知道什么自制系统最好，也不明白如何使用，又听说有些游戏只能用特定的自制系统来玩，小编们救救我啊!另外，PS商店里的《超级机器人大战 扩展行动》是个新的《机战》作品还是个总合集?

化州 陈毅鸿

就目前来说，6.39PRO或6.60PRO都属于比较成熟的版本，可以选择其一使用。《超级机器人大战 扩展行动》是一款全新的《机战》，只不过这是一款DLC作品，该游戏总共有八个章节，每隔一段时间会更新一个章节。当然网上也是可以直接下载到更新的章节来玩的。

只言片语 作为一个真猎人，果断追《MH4》！（东莞 Magic）





生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒，小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

王尧可　昵称：九五

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《AKB》、《MHP》
地址：重庆市九龙坡区火炬大道13号金科绿韵康城20-1-7-2
邮编：400039　QQ：601705785
Email：601705785@qq.com
电话：13272610353
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

马若剑　昵称：X

性别：男　年龄：78（自称）
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《FF》、《太鼓》
地址：吉林省吉林市船营区吉林一中11级27班
邮编：132000　QQ：1026121576
Email：1026121576@qq.com
电话：15143234806
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

许广钧　昵称：庭师

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：天津市南开区天津大学新园村11号楼2号门402
邮编：300192　QQ：1549389865
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

陈双玥　昵称：歪叽佛

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《FIFA》、《MH》
地址：上海市黄浦区迎勋路100弄7号401室
邮编：200011　QQ：944607822
电话：18001715732
想说的话：求交天下机友~

阳树琦　昵称：教主

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》、《七龙战记》、《高达》
地址：广西桂林市临桂区临桂中学1202班
邮编：541199　QQ：1401563132
Email：1401563132@qq.com
电话：18278336663
想说的话：爱掌机、爱动漫、爱手绘、爱撸啊撸。

只言片语　《杀戮地带 佣兵》看起来蛮不错的。（南通 朱鑫嘉）

黄嘉鸣　昵称：大嘉嘉

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《初音》、《MH》
地址：广西南宁市西乡塘区明秀西路98号
邮编：530001　QQ：794063141
Email：794063141@qq.com
想说的话：愿《掌机王SP》越办越好。

郭奕帆　昵称：胖子

性别：男　年龄：19
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《口袋》
地址：广东省汕头市潮阳区谷饶镇谷光路190号
邮编：515159　QQ：544522088
Email：544522088@qq.com
电话：0754-83823462
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

林勇安　昵称：安藤

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《初音》
地址：广东省汕头市金平区金砂中路帝景苑1栋705
邮编：515041　QQ：463859822
Email：463859822@qq.com
电话：13411977291
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

何劲　昵称：LKC

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《初音》
地址：广东省梅州市梅江区丽都西路客都大酒店对面一佳厨柜
邮编：514000　QQ：501298601
Email：501298601@qq.com
想说的话：马上3DS的《口袋》新作就来了，好幸福。

陈前锦　昵称：黑暗大邪神

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP、PSV、3DS
喜欢的游戏：《战神》、《MH》
地址：江苏省常州市武进区前黄镇联庆村塘田村组12号
邮编：213177　QQ：1148116988
想说的话：掌机永远不会败给手机的！

郑玮斌

性别：男　年龄：28
拥有掌机：GBM、NDSL、PSP、3DS
喜欢的游戏：《生化》、《无双》
地址：上海市闵行区吴中路989号电信公司测量室
邮编：201105　QQ：66414043
电话：18917197667
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

吴延宽　昵称：世纪映像

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《寄生前夜》、《鬼泣》、《生化》
地址：江苏省大丰市大中镇阜丰村五组十五号
邮编：224100　QQ：1249071737
Email：1249071737@qq.com
电话：13651589992
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

黎子浩　昵称：leon

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MH》
地址：广东省广州市白云区广新路388号
邮编：510550　QQ：745538473
Email：745538473@qq.com
电话：13751849316
想说的话：好想要一台PSV啊！祝《掌机王SP》越办越好！

小编寄语

库玛

★上辑的"小编寄语"里因为美编一时找不到临时用的神秘黑衣人头像，便找了个曲线似闪电的超性感女生轮廓给我。在大家一阵吐槽狂笑之后我突然意识到这也算是从另一个方面说明了我目前和这形象的反差是有多大了……怎么有点莫名的伤感呢……

★本辑为了写"猛汉4"攻略，便与乌冬他们一起组队刷进度。不知是不是因为平时的废柴光环太过耀眼，老是听到诸如"你们带她一起打没问题吗"、"这不是带一个拖后腿的吗"之类的话。一怒之下我决定展现一下自己的实力，结果在刷狗龙的时候跟其他人一起不小心三猫了，还好死不死被白菜老师看到，于是攻略三人组打狗龙居然三猫的光辉事迹瞬间传遍了整个部门。我觉得我这辈子都在编辑部里抬不起头做人了……

★大家一起玩"猛汉"果然是最棒的！但同时要顶着众人的冷嘲热讽，一边输出一边辅助，并随时注意不能随便猫车的我真是太不容易了！自己给自己点赞！

咕噜（美编）

◆这个夏天，除了热捧《中国好声音》外，就是最近特喜欢看《中国汉字听写大赛》,整场比赛的中学生都表现得非常棒。这与他们平日里爱好阅读有很大关系。主持人每出一题，我都与参赛者同时在写。哎，一直到最后比赛结束时已近午夜。自我感觉，原本有的汉字积累，不少都只记得字的轮廓，而忘记了字的五官。有的字明明想得起它的样子，但就是写不出其中的笔画。小选手也是如此，但他们绝对比我要棒很多。学无止境啊……

sienna（美编）

◆最近带着妈妈一起去韩蒸，每次去都出了好多汗，像我们这种平时不运动的人来说还是挺好的，和妈妈在一起的日子做什么事都觉得幸福。

◆本想着要带妈妈去澳门玩的，结果听说公司也要组织去澳门，计划赶不上变化呀。

胧月

★向游戏界的枭雄、任天堂前社长山内溥的离世致哀。山内缔造了一个伟大的时代，强硬的性格令其为人备受争议，有着众多的"仇家"和无数崇拜者，希望任天堂在失去这位社外精神领袖之后也能继续走好。

★做完某RPG的攻略本后为舒缓一下神经，去剧院看了一场印度舞剧，笛手技艺之精湛简直有索要签名的冲动，不过舞台精彩的同时却仅有一个半小时的时长，略让人遗憾。我对印度一直有种特殊的感情，并且这辈子是必定要去一回的。当在办公室说起这个人生愿望时，半夏和库玛这两个小清新立即对恒河大呼小叫，为了让她们安分一点，我机智地说出了恒河的神话因缘把她们吓跑了，啊哈哈。

★最近众小编把用来表示惊叹语气的那句国骂换成了"哎，吃我一镖"，据说这样做的好处是可以自由刊登而不用担心和谐问题。

酷洛洛

★这几天玩《GTA5》这款足以让大多数游戏开发者感到惭愧的游戏，PSV不小心被我忘一边去了……同时不禁想起了当年北美市场的PSP游戏王者正是《GTA3》，要是PSV上也能出一个《GTA》，相信北美的PSV市场就有救了（望天）。

★之前曾经在自己的微博预言PSV上会有《怪物猎人 边境G》，这次TGS上果不其然应验了。如果我的话真有那么灵光的话，但愿家用机和掌机市场能够在这两年内进入国内。（我承认是我是有一点想多了……）

Juxi（美编）

◆这两天的大新闻大概就是"天兔"了，强台风过境，各种损失在所难免，到达深圳的时候本人其实也没什么太大的感觉，提前预防过后新闻也没听说有死伤。只是当天下班回家差点没被吹走，晚上睡觉窗外时不时呜呜呜的响，跟演聊斋似的，尤其一个人在家的话特别可怕。

马修

◆第一条，祭拜在电子游戏业界危急存亡之秋力挽狂澜、影响电子游戏业深远的山内溥老先生。

◆前几天的广东台风让老家不少亲朋打来电话，我也从电话中才得知身体本就不太好的父母已回老家去给爷爷烧三周年去了，时间过得真快，爷爷都走三年了。话说我也是经历了爷爷奶奶两位至亲离世的生离死别，才发现从前那些没事找事没愁找愁为赋新词强说愁的悲伤有多廉价。引用微博上一段很火的话：经历了生老病死，才会明白以前那些矫情的忧伤都TM是狗P。

◆对于本人的减肥计划来说，最大的障碍倒不是不能保证每天运动，而是不吃到13分饱不爽的暴饮暴食习惯。说起来吃喝嫖赌抽这五毒中，本人嫖赌不沾，喝酒天戒，抽烟也已戒掉，如果连最后的"吃"都不要了，人生会不会太缺乏乐趣了啊？

白菜

□《夜下降生》经过版本更新后，彻底删除了为玩家诟病的过长连段，角色的伤害也趋于正常化，终于有了一款佳作应有的表现。早早放出家用化消息的本作，什么时候才能真正来到大家面前呢？

□听说深圳某机厅终于到了《BBCS2》，编辑部内几个摇杆党下班后把我拖了过去。看着他们打得眉飞色舞的样子，作为手柄党的自己却只能发挥五成实力，还真不怎么是滋味。本想要不要练练摇杆算了，然后转念一想最新作《CP》根本没有海外版……还是继续手柄之路吧。

□当年期待PSV的时候，个人的构想是PS3的游戏应该都能在PSV上玩到。现在这个期待还未完全实现，索尼却搞出了一个PSV TV，让PSV的游戏都能在大屏幕上玩到了。于是老有一种很奇怪的感觉挥之不去。

半夏

★从TGS活着回来了，有辛苦，有开心，再次感谢在东京的地陪高二福小姐，祝她新的一年能过得不像本命年，抽啥中啥。说回TGS，在玩过众多试玩之后觉得一定要入手《BASARA4》，真的太爽了，比3代还要爽很多。

★试玩《BASARA4》的玩家大多使用新角色或者笔头，只有我坚定不移地用着杏花，ShowGirl好奇地问为啥喜欢他，我说这是个充满活力的孩子，看着他就会想笑出来呢，ShowGirl一脸了然地认同了。

★也许我将会是编辑部第一个也是唯一一个到了东京却没有踏入秋叶原的人了……对我来说秋叶原最大的吸引力就是《アキハバラ@DEEP》的取景地了，但上一次已经完整走过一次了，也许下次有好的向导我会考虑再走一次吧……

阿鲁

■虽然去年没有吃到云腿月饼，不过今年算是补回来了，不但在部门福利上由本人负责购买不少，更是在节后让朋友寄来了一箱，身心得到了极大满足，短时间内应该是不会再想吃月饼了……

■本人接触"法老控"的时间并不长，不过"《轨迹》系列"倒是一作都没落下，也算是该系列的粉丝。这辑《掌机王SP》截稿后就能玩到《闪之轨迹》了，虽说不至于会激动到大吼朵三张，但双版本各来一张还是没问题的，希望这一作的素质别令我失望就好。

乌冬

◆《MH4》游戏时间到这辑截稿为止已超过100小时，但所有怪物都还没打出来，不得不说这次的游戏内容相当厚道，看来300小时以上是跑不了了。

◆《高达EXVS FB》移植PS3的消息终于宣布了，虽然知道迟早会来，但还是不免小激动了一把，不过竟然要等到2014年，估计那时街机新作都公布了吧。

◆《MH4》限定主机入手，辛苦TGS期间前往日本帮我捎回来的半夏了。



苍穹

◎忙里偷闲借了毛老师的《乔乔的奇妙冒险》来玩，再次证明了我对格斗类游戏实在是没有天赋。虽然经过几年工作的历练，玩ACT的水平也有所提升，但FTG仍是我力不能及的领域。各种格斗游戏通吃、每天在机房迎战群雄挑战的格斗沙皇——毛老师才是"真·老师"啊！

◎经过不懈地练习后，终于在截稿前拿到了《雷曼 传奇》中百分之一人才能获得的奖杯。糟糕的奖杯设置只是简单粗暴地延长玩家的游戏时间，而好的奖杯设置则能让人对游戏有更深一层的理解。

◎上辑"小编寄语"中提到的羽纹兄改版的游戏ROM已经放出，感兴趣的读者们去"吞食天地"贴吧搜"《吞食天地·改》如期发布"的帖子就可以找到下载链接了。

澄香（美编）

☆由于没有计划好回家的时间导致买票也没有提前，因此等到我去买火车票的时候已经被告知只有站票了，最后还是一狠心把票给买了，再顺便买了个小板凳。



阿鲁
又到了吐槽的时间了，首先来谈谈与青春有关的那些游戏事（主要谈论小时候为了玩游戏而做出的事或付出的代价），该话题由鞍山的万博同学提出。

马修
青春玩游戏？

阿鲁
也就是小时候为了玩游戏做出的一些“不堪回首”的事啦。

库玛
不堪回首什么的从我个人的经历出发就是不要脸啊哈哈哈，比如会趁我爸打麻将赢钱了的时候去A钱来买游戏。

阿鲁
请问那是你几岁时候的事？

库玛
到现在都有这个倾向（捂脸）。

酷洛洛
她不是正准备用同样的方法购入PSV么。

库玛
所以我对我爸的麻友是非常尊敬且充满感激的。

阿鲁
你说你爸打麻将赢点钱容易么……

库玛
我们家的家训是——输了算他的，赢了算我跟我妈的啊哈哈哈哈。

苍穹
去球场收集饮料瓶，然后卖掉，攒下来的钱买游戏卡带——没啥不堪回首的，穷人自有穷人的活法。

阿鲁
毛线，你之前不还说是卖废铁赚钱的么！

苍穹
哪有那么多废铁，夏天还去树上找蝉蜕（知了壳），攒一大包卖给药房。

阿鲁
苍老师您小时候到底有多喜欢攒钱？

库玛
怎么有种心酸的感觉……

酷洛洛
苍老师各种辛酸往事。

苍穹
穷人自有穷人的活法。

阿鲁
我觉得是不是要为苍老师专门开个话题来讨论小时候攒钱的方法。

库玛
所以安逸的环境只能养出废柴啊。

酷洛洛
我家也很安逸，但是我绝对不是废柴。

库玛
虽然都说我废柴，但我的PSP是我自己存钱买的！

苍穹
我的PSP是用稿费买的。

阿鲁
我的PSP是用玩网游赚的钱买的。

酷洛洛
我的手机、3DS都是自己挣钱买的。

库玛
用压岁钱买的人输掉了OTZ，你们就当我什么都没说吧。

阿鲁
其实小时候我家也很清贫的，我每天除了5毛钱的车费外都没有零用钱的。

苍穹
你需要什么零用钱……呔！吃我一镖！

阿鲁
我肿么就不要零用钱了，你以为SFC就能满足我了么？

苍穹
你的欲望已经无法填满了。

马修
我一直都只有FC，FC陪我走过20年。

阿鲁
其实我还宁愿自己花钱玩，至少玩得爽快，中途不用让位。

苍穹
饱汉不知饿汉饥；朱门酒肉臭，路有冻死骨。

阿鲁
你是没体验过打游戏打得正爽的时候被人赶走时的心情。话说有没有偷偷跑出去玩游戏然后被父母或老师逮住的？

马修
举手，一开始我还很奇怪为啥街机厅明明是1元6个币，老板给我总是八九个，然后被我爸抓现形

才知道，那家的大叔是我爸的同事，我就这么被街机厅老板的儿子给出卖了。

阿鲁

这人太坏了……果然小便宜是贪不得的。其实自从我家开游戏室以后，玩游戏基本就正大光明了，不过在这之前还真有因为玩游戏而付出的代价。

马修

啥代价？

阿鲁

以前咱读的是子弟校，早上和中午都是有校车接送的，有时候中午跑到街机厅去看别人玩游戏，一看激动了就忘了校车这回事……最后就只有自己花钱坐车去学校。要知道我每天只有5毛钱啊，中午自己花钱坐车就意味着晚上回家只能走路，要走一个多小时啊！

库玛

就当顺便运动了嘛。

阿鲁

回家晚了是要挨板子的哎！于是只能编个谎话，比如什么大扫除啦，老师留堂啦之类的。

苍穹

没有助人为乐，扶老奶奶过马路之类的么？

酷洛洛

我貌似真扶过一次，当年还没有碰瓷这一说。

阿鲁

而且我上小学那个年代，书包有多重你们是知道的，背着十来斤的东西走一个多小时的路，对于当年瘦弱的我来说是多么不容易的事。

苍穹

看着你现在的样子，想象“瘦弱”是多么不容易的事。

库玛

当年瘦弱的鲁叔……脑补不能。

阿鲁

小时候家里穷啊，咱当年就是没营养的小孩纸。

库玛

看来现在您……有点富有啊。

马修

可见鲁叔现在有多有钱。

阿鲁

跟当年比那确实是很有钱了，至少每天都有肉吃。青葱岁月一去不复返啊，不过说到吃就和接下来要提到的话题有关了，来自汕头的吴泽秋同学想了解大家对于学校食堂的印象。

白菜

东西便宜量又足，就是味道比较一般。

苍穹

食堂难吃归难吃，便宜啊。

马修

学校食堂……对于我来说就是每天带饭然后和其他带饭的同学一起吃饭的地方。

白菜

不过我们学校有那种精致的小食堂，专门做各种精致小菜的，虽然贵一点但蛮好吃。

阿鲁

其实我真正接触食堂是在大学。

酷洛洛

我也是上大学后才知道食堂这种东西。

白菜

小学就已经吃食堂的我是胜组？

阿鲁

小学有食堂？毛老师你上的是贵族小学？

白菜

我们小学有分校区，1、2、3、6年级在主校区，4、5年级的在分校区。

阿鲁

我去，真高端，我们学校总共就两栋教学楼而已。

白菜

分校区跟附近一家工厂的食堂搞了合作，于是4、5年级的时候我们就是拿着饭票在食堂打饭吃的节奏。

苍穹

大学我就在宿舍自己煮的，因为饭堂很难吃。

白菜

那饭菜可好吃了，就是为口味重的大人量身定做的，什么回锅肉、盐煎肉，你想得到的重口味川菜隔三差五都有。

库玛

啊……肚子饿了……

阿鲁

话说我也在我老爸的工厂吃过食堂，怎么就没你说的这么好吃！

酷洛洛

看了鲁叔和毛老师，就是一种输在起跑线上的感觉。

阿鲁

请只看毛老师，我的小学只有两栋破教学楼。

库玛

我觉得国内大学的食堂真的很赞啊，就算会吃出奇怪的生物我也不介意啊。

酷洛洛

医生：终于发现苦妈患者的胃病根源了。

白菜

你真豁达。

苍穹

国外党说说11区的食堂？

库玛

一个字，难吃，都要淡出鸟来了，我老师每天中午都会忧愁吃什么，我比他还忧愁，所以多数时间是去学校周围的中餐馆解决。

苍穹

是你口味重吧，那天你跟半夏力推的番茄鸡蛋面我就觉得很咸。

酷洛洛

那个真的很咸，天津人半夏的口味也那么重么？

库玛

其实第一次吃没那么咸的……

《吐槽记事簿》诚征话题！

《吐槽记事簿》诚征话题！只要是大家感兴趣，希望小编们进行讨论的话题，都可以写在回函表上。每辑栏目小编们都会选取回函表中有意思的话题来进行讨论。只要你提供的话题够水准，够有新意，就很有可能成为小编们的谈资哦！

栏目主持：马修

掌机王自由谈

童年是我们每个人都有过的经历，但随着年龄增长，童年的记忆虽然不可避免地有所淡化，但也会沉淀下诸多无论何时都充满着阳光与自由的岁月，本辑收录的作品，就是通过《我的暑假》和《放课后少年》，来回顾无忧无虑的童年。

掌上童年

文 SuperMHP

时间过的得飞快，我却突然怀念起小时候来。而掌机，正好可以帮我完成回忆……

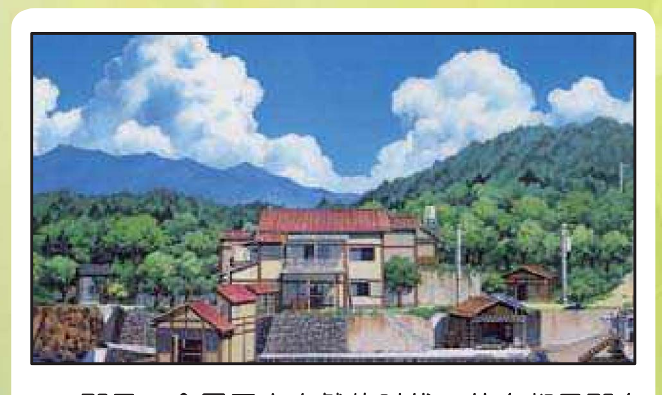
我的暑假

还记得去年高一分班考试前夕，天气非常炎热，那几天家里几乎全天没人，我对于分班考试倒也比较自信，所以就一个人躲在空调房里打PSP。本着我对《怪物猎人》的爱，我连续战了3天《MHP3》，直到打到煌黑龙，我再也受不了了，于是便打算换换口味，玩了《我的暑假》，其实这款作品我早在初一就接触过，不过当时我并没有读懂这部作品。



《我的暑假》是一款朴素纯真的游戏，并没有波澜起伏的剧情，也没有华丽刺激的战斗，这是一个属于普通人的世界，角色们没有多余的修饰，他们都长着一副大众面孔。游戏本身也十分淳朴，没有所谓的背景音乐，陪伴玩家的只有夏季的蝉鸣。游戏中的主角小牧每天要做的事情就是到处“探险”、做游戏，抓虫子，放风筝，然后按时回家吃饭，在繁星与蝉鸣的笼罩下安然入睡……这是多么令人向往的生活。还记得十几年前，我还没有开始上学，每到稍微长一点的假期，我都会去妈妈的姑姑（貌似叫姑外婆）家玩，那时候她家还住在并不发达的城郊，邻近铁路，而我又是一个正宗的火车迷，那时候每天一大早就跟着姑外婆一道出去买菜，然后一起提着塑料袋回到这栋稍显破旧的小楼。吃完饭，姑外婆说：“去阳台看火车去吧。”我便跑去阳台，坐在台阶上等着火车的到来，并时不时地与姑外婆家名叫沙沙的狗玩，然后晚上再在虫鸣与偶尔响起的火车汽笛声中入睡，生活就是如此美好，与游戏中的小牧一样。

虽然刚来到乡下，小牧这个生活在城市中的孩子却很快找到了属于自己的一片天地，他敢于冒险，与当地的孩子们打成一片。每天都会有美好的事发生，而且小牧总把每天遇到的事情画下来，而这正是《我的暑假》中最让笔者感动的部分，小牧画的画是那么的粗糙，但是他却有着孩童最本质的美好。笔者记得自己小时候也很喜欢画画，每次在姑外婆家里都是边看火车边在纸上比划着，现在想想，我猜我当时画得一定非常粗糙，但这和小牧的画一样，它们都是童年的象征。还记得，我曾打算把这些画留着，但他们终究不见了踪影，与我的童年一起消失在了时间的长河里。



那是一个属于大自然的时代，什么都是那么的淳朴，没有遍布各个角落的互联网，也没有什么PSP、3DS，夜晚也没有汽车的刺耳笛声，相比现在，我的暑假都沉浸在游戏和作业之中，作业是学生最基本的任务，而游戏虽然能给我以快乐却不是发自我内心的，世界逼着我长大，得到烦恼，并逐渐失去自己所拥有的东西。小牧最终离开了姑父的家，成为了一名职场男性，天天坐在电脑前为自己的生计而奔波，不得不说这是一个略显悲伤而又十分合乎情理的结局，游戏的终章动画就是小牧坐在汽车中向身后不断远去的乡村告别的场景。笔者也还记我每次从姑外婆家回来透过公交车向后看时的那种伤感，然后我又会无比期待下一次再去姑外婆家，但万事都有最后一次，最后一次去姑外婆家的情景我竟然不记得了，留下的只有淡淡的悲伤。姑外婆家的沙沙在禁狗令的颁布下被送往农村，最终老死在我永远不知道的地方，姑外婆也搬到了城市里，而且也当了奶奶，我则逐渐长大成为高三毕业生，现在每年只有过年的时候才有时间去姑外婆家，而一切又是那么的陌生，一进门我就会果断地冲进里屋玩掌机去了。最终，我也和小牧一样，远离了恬静的乡村生活，成为城市化过程中的“牺牲品”，而郊区也作为与现代发展不相容的元素而逐渐消失，不过如果给我个机会，我想大声说：我向往童年时那种恬静的生活！我向往《我的暑假》！

曾经的那些放学后

那些留在脑海中的珍贵记忆，
那闪耀着亮光的童年时代的每一天。
与最要好的伙伴，
每天嬉戏到黄昏，
好想回到曾经的“放学后”……



以上就是NDS游戏《放课后少年》的开场，笔者差点为此潸然泪下，毫无疑问，这又是一款怀旧题材的游戏，同暑假一样，少年时代的放学后的时光同样很精彩。游戏讲述的是一群小学生的故事，非常让人怀旧，对笔者这样的90后来说，“《我的暑假》系列”尚有些遥远，而《放课后少年》则更接近笔者这一代，里面的少年做过的事我也基本都做过，所以相当感动。另外，游戏中的场景都制作得十分精良，画面属上乘水准，在夕阳的照耀下，颇有回到童年的感觉，BGM也很好地诠释了少年时代儿童单纯的心境：要么快乐，要么悲伤，要么失落，要么豪放。

虽然和《我的暑假》一样，都是怀旧题材的游戏，但本作的剧情十分出彩，一气呵成，虽然不是高潮迭起但感人至深，这种感人是发自内心的，毫无RPG悲伤结局带给人的远距离感，游戏的流程长度也刚刚好，多则画蛇添足，少则意犹未尽，和《我的暑假》的那种特有的慢节奏完全不同。游戏的主角修因为爸爸的原因最终离开了自己出生的小镇，临走前道别的场景让笔者非常感动。

当然剧情只是这款游戏的一小部分，放学后的玩耍才是重头戏，小伙伴们一起前往“秘密基地”商讨事情，一起到废弃的隧道里探险，而游戏的主旨也在一次又一次的玩耍中得以体现。能和伙伴自由自在地玩耍是件十分快乐的事，相比于现在天天一大早出门、放学就匆匆回家的两点一线的生活，我反而更向往曾经的放学后时光。

修最终离开了自己出生长大的小镇，临别时同学们相继与他告别，从此大家不再见面，惟有偶然的书信联系，最终修也长大成人，回到了自己曾经成长的小镇……这个结局算得上圆满。笔者自己小时候也有几个十分要好的伙伴，而他们大多都因为高中的原因与我逐渐远了，现在我只和两个小学同学保持联系，但相比小时候，他们又是那么的陌生。游戏就是游戏，现实就是那么残酷，学业使我失去了很多，而高现代化的生活方式也使曾经的那种淳朴不复存在，仿佛到对方家玩就是为了打打游戏上上网，曾经的快乐已经一去不复返了，取而代之的却是内心的孤独与哀伤。



看着屏幕上那阳光下的小镇，笔者再一次擦了擦眼角的泪花，进入了曾经的放学后……

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 掌机游戏综合发售表

TGS期间有消息称《FFX》和《X-2》的HD版将于12月19日发售，听着那叫一个振奋，可仔细一查却发现是假消息，不仅不是这一天发售，反而出于某些原因而延期至明年初，咱还是安心玩《真·高达无双》好了。之前官博炒作得沸沸扬扬的《俺尸2》果然有“火爆”消息公布，发售日终于从“未定”提前到了“2014年夏”（我实在太亏心了）！总算体会到了什么叫“你就给我看这个？”



■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年10月					
3日	SPEC 干	SPEC 干	NBGI	AVG	5480日元
12日	口袋妖怪 X	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 X（e商店下载）	ポケットモンスター X	Pokemon	RPG	售价未定
12日	口袋妖怪 Y	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	4800日元
12日	口袋妖怪 Y（e商店下载）	ポケットモンスター Y	Pokemon	RPG	售价未定
17日	战斗中 传说之忍与生存战斗	战斗中 伝説の忍とサバイバルバトル!	NBGI	ACT	4980日元
24日	索尼克 失落世界	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	5229日元
24日	索尼克 失落世界（e商店下载）	ソニック ロスト ワールド	SEGA	ACT	4700日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	纸盒战机大战	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	纸盒战机大战（e商店下载）	ダンボール战机ウォーズ	Level-5	RPG	4980日元
31日	Fate/Kaleid liner 魔法少女伊莉雅	Fate/Kaleid linerプリズマ☆イリヤ	角川Games	ACT+AVG	6300日元
2013年11月					
7日	重装机兵4 月光歌姬	メタルマックス4 ～月光のディーヴァ～	EnterBrain	RPG	6980日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（e商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校	たまごっち! せーしゅんのドリームスクール	NBGI	ETC	4980日元
7日	拓麻歌子 青春的梦幻学校（e商店下载）	たまごっち! せーしゅんのドリームスクール	NBGI	ETC	4980日元
7日	J传奇列传	バンダイナムコゲームス PRESENTS Jレジェンド列传	NBGI	ETC	4980日元
12日	偶像活动 我的两位公主	アイカツ! 2人のmy princess	NBGI	SLG	5480日元
14日	徽章机器人 双人战 甲虫版	メダロットDUAL カブトVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	徽章机器人 双人战 锹形虫版	メダロットDUAL クワガタVer.	Rocket Company	ACT	6090日元
14日	星霜的亚马逊女战士	星霜のアマゾネス	Arc System Works	RPG	6090日元
21日	海贼王 无限世界 红	ワンピース アンリミテッドワールド レッド	NBGI	A・AVG	5980日元
21日	料理妈妈5	クッキングママ5	Office Create	SLG	5040日元
21日	料理妈妈5（e商店下载）	クッキングママ5	Office Create	SLG	售价未定
28日	恶魔高校D×D	ハイスクールD×D	角川Games	AVG	6300日元
28日	初音未来 未来计划2	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	6279日元
28日	初音未来 未来计划2（e商店下载）	初音ミク Project mirai 2	SEGA	MUG	5600日元
28日	假面骑士 旅行者战记	假面ライダー トラベラーズ战记	NBGI	A・AVG	5480日元

近期焦点




无双大蛇2 终极版

9.26 ◆Koei Tecmo Games◆ACT◆6090日元 PSV 期待度 A



《战国》和《三国》两大无双作品的联袂系列最新作将新增索菲蒂亚、霞、玉藻前等全新角色登场。原作即以爽快的天舞、众多的角色和富有特色的R系统备受玩家好评，新作则在此基础上添加更具迫力的6人合体技，以及更具对抗性的对战要素。角色中众多异名的九尾狐或许会成为新作剧情方面的看点。

弹丸轮破1·2 再装填

10.10 ◆Spike Chunsoft◆AVG◆5229日元 PSV 期待度 S



曾在PSP平台大放异彩的推理文字冒险游戏“《弹丸论破》系列”整合为一款作品登陆PSV平台。本作完整收录了系列两作的内容，画面上得到了进化，还追加了以初代设定为背景的“学园模式”，一改相互残杀的凶残剧本，让充满魅力的角色在学园中过上和乐融融的生活。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
10日	弹丸轮破1・2 再装填	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	5229日元
10日	弹丸轮破1・2 再装填（PS商店下载）	ダンガンロンパ1・2 Reload	Spike Chunsoft	AVG	4700日元
10日	创造球会 打造职业俱乐部	サカつく プロサッカ–クラブをつくろう！	SEGA	SLG	7329日元
10日	创造球会 打造职业俱乐部	サカつく（PS商店下载）プロサッカ–クラブをつくろう！	SEGA	SLG	6500日元
10日	月英学园 kou	月英学园–kou–	Arc System Works	AVG	6090日元
10日	月英学园 kou（PS商店下载）	月英学园–kou–	Arc System Works	AVG	4800日元
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	5775日元
22日	撕纸大冒险	Tearaway	SCEA	ACT	39.99美元
24日	实况力量职业棒球2013	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	3980日元
24日	实况力量职业棒球2013（PS商店下载）	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	3480日元
24日	战国无双2 帝国 HD版（PS商店下载）	战国无双2 Empires HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	2700日元
24日	战国无双2&猛将传 HD版（PS商店下载）	战国无双2 with 猛将传 HD Version	Koei Tecmo Games	ACT	3000日元
25日	蝙蝠侠 阿克汉姆起源 黑门监狱	Batman: Arkham Origins Blackgate	Warner Bros. Games	ACT	39.99美元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	8190日元
31日	超次次元游戏 海王星 重生1（PS商店下载）	超次次元ゲイム ネプテュ–ヌ Re；Birth1	Compile Heart	RPG	5300日元
31日	高达破坏者	ガンダムブレイカ–	NBGI	ACT	6980日元
		2013年11月			
7日	秋叶原之旅2	AKIBA'S TRIP 2	Acquire	A・AVG	6594日元
7日	救世之吻	エクステトラ	Furyu	RPG	6279日元
7日	救世之吻（PS商店下载）	エクステトラ	Furyu	RPG	5700日元
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
21日	新・罗罗娜的工作室 起始的故事 阿兰德的炼金术士	新・ロロナのアトリエはじまりの物语 ～ア–ランドの炼金术士～	Gust	RPG	6090日元
28日	真・三国无双7&猛将传	真・三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo Games	ACT	7140日元
28日	斯坦因之门 线形拘束的树状图	シュタインズ・ゲ–ト 线形拘束のフエノグラム	5pb.	AVG	7140日元
28日	蔷薇少女 世界转动	ロ–ゼンメイデン ヴエヘゼルン ジ–ヴエルト アップ	5pb.	AVG	7140日元
28日	白色相簿2 幸福的前方	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	4980日元
28日	白色相簿2 幸福的前方（PS商店下载）	ホワイトアルバム2 幸せの向こう侧	Aquaplus	AVG	3900日元
28日	半罪少女 诱惑	クリミナルガ–ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	6090日元
28日	半罪少女 诱惑（PS商店下载）	クリミナルガ–ルズ INVITATION	日本一Software	RPG	5000日元
28日	日本职业麻将联盟公认 再来20倍！ 提升麻将水平的方法 初中级者篇	日本プロ麻雀连盟公认 もっと20倍！ 麻雀が强くなる方法 ～初中级者编～	加贺Create	TAB	3990日元
28日	日本职业麻将联盟推荐 精研麻将 挑战职业女雀士 彻万女神特别版	日本プロ麻雀连盟推荐 とことん麻雀！ 女流プロに挑战！ 彻万女神スペシャル	加贺Create	TAB	3990日元
		2013年12月			
19日	真・高达无双	真・ガンダム无双	Koei Tecmo Games	ACT	6980日元
19日	失忆症 V版	AMNESIA V Edition	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	剧场版 魔法少女小圆 战斗五芒星	剧场版 魔法少女まどか☆マギカ The Battle Pentagram	NBGI	ACT	5980日元
19日	薄樱鬼 镜花录	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2940日元
19日	薄樱鬼 镜花录（PS商店下载）	薄樱鬼 镜花录	Idea Factory	AVG	2800日元
		2013年内			
未定	最终幻想X HD版	ファイナルファンタジ–X HD	Square Enix	RPG	售价未定
未定	最终幻想X–2 HD版	ファイナルファンタジ–X–2 HD	Square Enix	RPG	售价未定
未定	灵魂命运（PS商店下载）	Destiny of Spirits	SCE	RPG	免费
未定	英雄战姬	英雄*战姬	5pb.	SLG	售价未定

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2013年10月			
17日	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワ–ルド クラス サッカ–	EA Sports	SPG	3990日元
17日	J联盟 创造职业球会8 欧冠附加版	J.LEAGUE プロサッカ–クラブをつくろう！ 8 EURO PLUS	SEGA	SLG	5229日元
17日	J联盟 创造职业球会8 欧冠附加版（PS商店下载）	J.LEAGUE プロサッカ–クラブをつくろう！ 8 EURO PLUS	SEGA	SLG	4700日元
24日	实况力量职业棒球2013	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	2980日元
24日	实况力量职业棒球2013（PS商店下载）	实况パワフルプロ野球2013	Konami	SPG	2480日元
24日	众神的恶作剧	神々の恶戏	Broccoli	AVG	6090日元
31日	变态王子与不笑猫	变态王子と笑わない猫。	C–Territory	AVG	6090日元
31日	向日葵教会与漫长的暑假 特别假日	向日葵の教会と长い夏休み –extra vacation–	Kero Makura	AVG	6279日元
31日	向日葵教会与漫长的暑假（PS商店下载） 特别假日	向日葵の教会と长い夏休み –extra vacation–	Kero Makura	AVG	5229日元
		2013年11月			
14日	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	噬神者2（PS商店下载）	GOD EATER 2	NBGI	ACT	5980日元
14日	战极姬4 争霸百计 护花之誓	战极姬4～争霸百计、花守る誓い～	Systemsoft Alpha	SLG	6090日元
28日	幸运日记+	your diary+	Alchemist	AVG	7140日元

DVD光盘 内容导视

任天堂网络直播会9.4



游戏展望台

海贼王 无限世界 红
口袋妖怪 X・Y
假面骑士 旅行者战记
星霜的亚马逊女战士
索尼克 失落世界
噗哟噗哟对俄罗斯方块
英雄银行
吃豆人与幽灵大冒险
跨过我的尸体2
梦幻之星 新星
灵魂献祭Delta
怪物猎人 边境 G
撕纸大冒险
龙珠Z Z之战





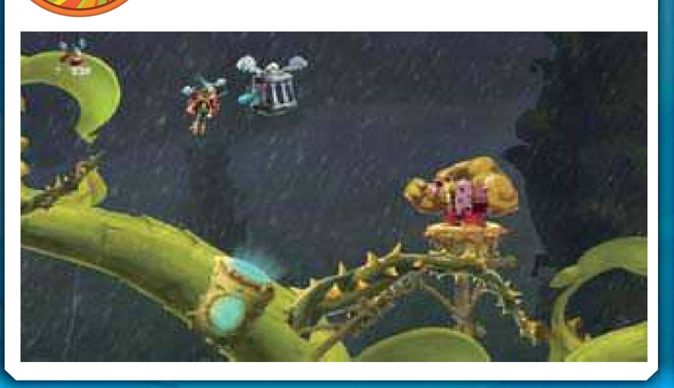
SCEJA发布会

高达破坏者
噬神者2
灵魂献祭Delta
梦幻之星 新星
Love Live!
泰拉瑞亚
绝对绝望少女



新作特搜队

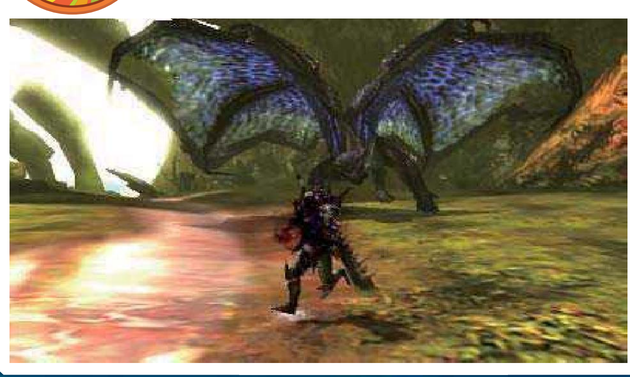
雷曼 传奇
杀戮地带 佣兵



劲作直击

怪物猎人4

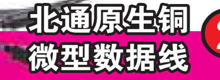




本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《怪物猎人4》演示的团队战视频中，小编使用的是几人队伍？

A.2人　B.3人　C.4人



北通原生铜微型数据线 2名



1名 PSP保护套

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2013年10月14日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第212辑上公布，敬请关注。

特等奖



1名 任天堂官方《动物之森》3DS LL软包

二等奖



2名 北通原生铜MICRO微型数据线



1名 苹果闪电USB数据线



1名 PSP硬壳包



1名 触控笔二支套装

《掌机王SP》第208辑中奖名单

一等奖2名：（移动电源）

城市	姓名
苏州市	贺念禹
广州市	杨洪

二等奖4名：（掌机周边）

城市	姓名	城市	姓名
石家庄市	刘梁	福州市	潘锦星
宁波市	陆廷宇	高州市	袁文滔

《掌机王SP》第208辑DVD问答——中奖名单

城市	姓名
东莞市	陈铭智
上海市	顾春军
丹东市	隋欣

答案：C



3名 capdase PSV硅胶边框套装

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931—4867606或发Email至pgking@263.net查询。

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net



210辑读者回函表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

地址________ 省________ 市（县）________ 区________

____

邮编:________

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：________

喜欢的游戏：________

Email：________

电话：________ QQ：________

想说的话：________

____

照片(大头贴)&自画像

本届TGS最令你关注的新闻或游戏是，请谈谈关注它的原因

____

目前公布的三款能玩PSV游戏的设备，你更喜欢哪个？说明原因

□PSV-1000 □PSV-2000 □PSV TV

____

希望看到哪些专题企划内容？________

希望看到哪些攻略或特快？________

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年10月14日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封三。

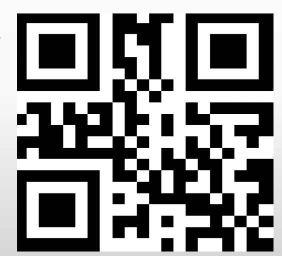
《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：2人　□B：3人　□C：4人

本刊电子版可到“读览天下”购买，支持PC、iPad、iPhone、Android等终端阅读。



您还可以使用苹果终端的“UCG Worlds”软件，抢先在实体书上市前免费阅读本刊的试读电子版。



口袋玩家 VOL.70

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……



业界话题

天堂的游戏枭雄——山内溥

9月19日，任天堂前社长山内溥去世，这位游戏界的教父级人物对游戏界的影响极大，对《口袋妖怪》的诞生和发展亦有重大影响，本辑我们来回顾这位枭雄的一生。

游戏前哨站

《口袋妖怪 X・Y》售前特报

随着游戏发售前的官方的最后一次更新，《X・Y》的发售日也日渐临近，那么，就让我们总结已经公布的种种消息，在新作到来前对其有个系统的了解吧！

特别企划

从电脑箱到云端——口袋妖怪的存储管理与传承史话

《口袋妖怪》有着庞大的精灵种类，那么如何将自己手中多达上百甚至上千的精灵进行管理的方式，也是随着科技的发展而不断进化的；而把辛苦培养的口袋妖怪方便地传承下来，更是官方一直重视的要素……

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（8）

这次带来的有：沙河马、雪松人、叶茧蚕、轮蜈蚣、小叶棉和达摩娃娃。

口袋小说

秘境之王

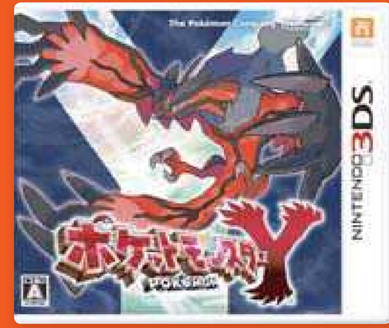
新的小说连载开始！口袋妖怪是只存在于游戏中的生物吗？不，现实世界也有存在，只是没被发现——当热衷于《口袋妖怪》游戏的天宇得知这一真相的时候，以往建立起来的三观都彻底被颠覆了……



光盘收录：任天堂网络直播会、《X・Y》最新预告视频以及《BW2》、《AG》中文动画
超值赠品：初代点阵风小红挂饰



电子版购买地址：koudai.dooland.com 或扫描二维码登陆购买，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。



新世代大抽奖继续进行，大奖：正版《口袋妖怪 Y》！

2013年10月12日，全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：19.8元